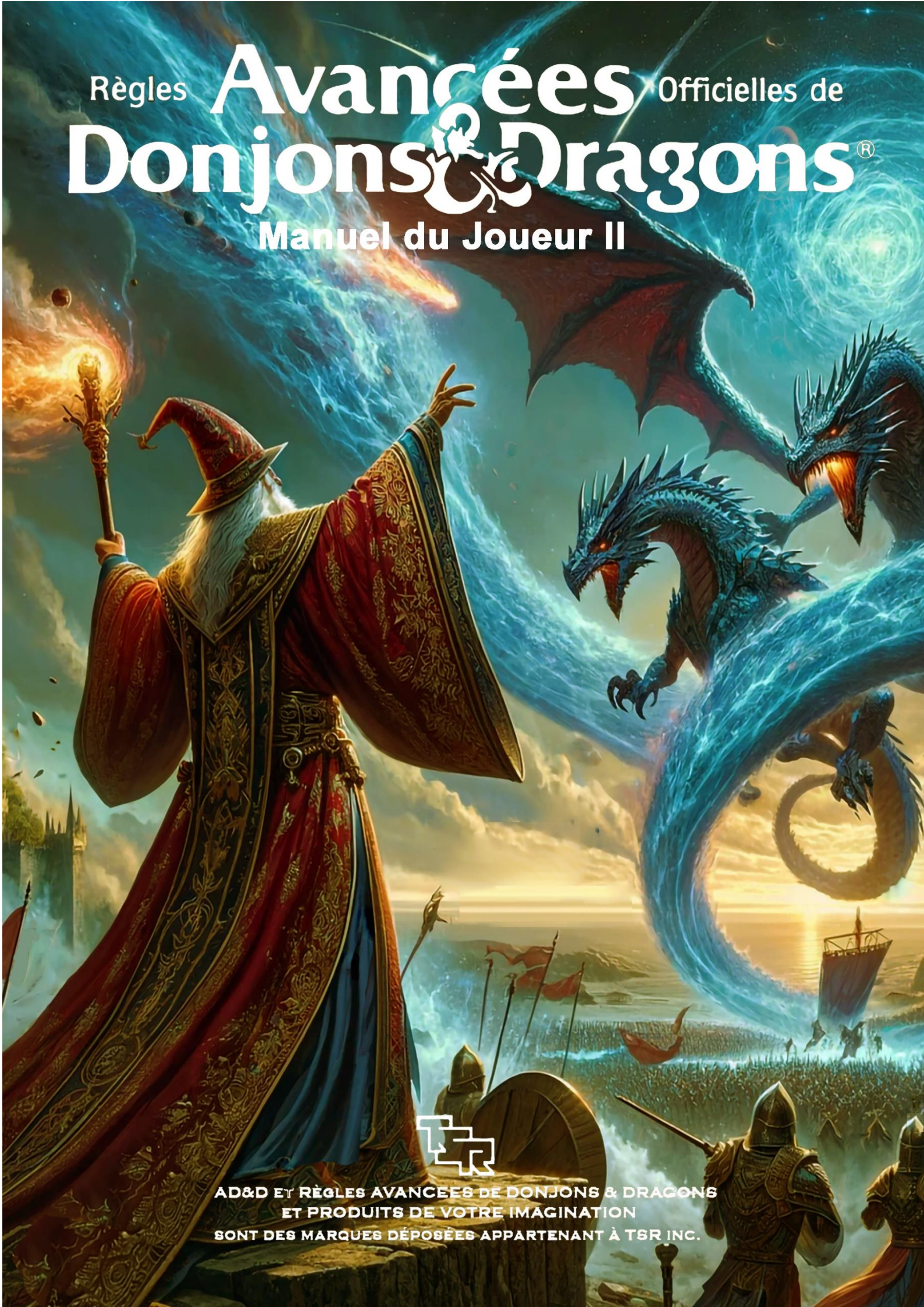
Règles Avancées Officielles de

Donjons & Dragons®

Manuel du Joueur II



AD&D et Règles Avancées de Donjons & Dragons
et Produits de votre Imagination
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

NOW AVAILABLE

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

PLAYER HANDBOOK II

ATTENTION D & D PLAYERS AND DUNGEON MASTERS!

No more searching through endless volumes and magazines for character information, spells, or anything else. The **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS PLAYER HANDBOOKII** is here. This second volume of the AD &·D series is a **hardbound** reference of over 120 pages containing all the information for players and DM's on:

all recommended character races and classes
statistics on level advancement
equipment, weapons, and armor
spells, including over 130 new spells
and much, much more!

Together the three volumes of **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, MONSTER MANUAL, PLAYERS HANDBOOK,** and the soon to be released **DUNGEON MASTERS GUIDE**, plus the forthcoming revision of **GODS, DEMI-GODS & HEROES** allow you to explore undreamed of worlds of fantasy role-playing -- the **ultimate** experience in gaming!

ux nobles aventuriers, aux sages maîtres de donjon, et aux curieux esprits qui parcourent ces pages en quête de sagesse et de mystère, En ces âges mythiques, où les frontières des royaumes dansent comme les flammes d'un feu ardent, les causes de discorde entre les seigneurs et leurs terres sont aussi variées que les trésors scintillants sous la lune. Ces affrontements, nés de désirs profonds et de nécessités absolues, tissent le destin de nos mondes imaginaires.

Au sein de cette mosaïque tumultueuse, surgissent des motifs divers : la convoitise de terres regorgeant de gemmes, la quête de sols fertiles, les guerres de croyances, et les rêves d'expansion impériale. La guerre, cette valse complexe et tragique, qui n'est que le prolongement de la politique par d'autres moyens devient alors l'instrument suprême pour ces souverains dont le pouvoir vacille.

Cependant, aventureux compagnons, ne soyez pas dupes, car même la paix a ses propres dangers. Elle peut engendrer le mécontentement et l'incertitude, incitant les royaumes à emprunter le chemin de la guerre, non pas par soif de destruction, mais comme moyen pragmatique de préserver leur gloire et leur puissance.

Dans "Dungeons & Dragons", vos quêtes pouvaient être de sauver une princesse captive ou de purifier un donjon de ses horreurs, pour qu'un seigneur puisse revendiquer ces terres. Ici c'est pareil, face à des royaumes voisins, méprisés et hérétiques ou violents, un monarque peut choisir l'extermination pour s'approprier leurs trésors, leurs reliques sacrées, et leurs terres, et ainsi sauver la princesse.

Ces aventures s'étendent bien au-delà des donjons, se transformant en batailles stratégiques dans tous les éléments et sur tous les terrains, où des royaumes affrontent de grands empires, rappelant les cavernes des dragons. Les règles de combat resteront les mêmes. Seuls les héros les plus élevés auront les outils pour construire une politique de haut niveau, des campagnes militaires de grande envergure, sauter d'un monde à l'autre, seront dans des réalités alternatives, et feront des voyages temporels.

Ceci est un manuel approfondi qui détaille les divers aspects de la gestion d'un royaume. Il couvre la construction et l'évolution d'un royaume, y compris les niveaux de développement, la gestion militaire, l'économie, la démographie, les sortilèges et plus encore. Car la guerre peut être menée par d'autres moyens...

Il vient en complément du "Manuel des Maîtres et des Servants", laissez ces pages guider vos voyages et vos campagnes. Que vos dés roulent avec sagesse, et que vos histoires s'entremêlent dans la riche tapisserie des mondes imaginaires de Donjons & Dragons.

Que l'aventure des royaumes commence !!

e tableau qui suit permet aux joueurs et aux maîtres du jeu de comprendre la progression et le développement des royaumes dans le cadre de leurs aventures, offrant un guide clair pour l'expansion et l'amélioration de leur domaine.

Niveau / Taille : Cette colonne indique le niveau de développement du royaume, allant de 1 (Petit royaume) à 20 (Royaume Divin). La taille est indiquée par des abréviations :

P : Petit M : Moyen G : Grand Gig : Gigantesque

Chaque niveau représente un palier de croissance et de complexité accru du royaume, augmentant ses ressources, sa population et ses capacités. Plus le niveau est élevé, plus le royaume est développé, influent et puissant. Les niveaux supérieurs permettent de gérer des territoires plus vastes, de construire des infrastructures plus avancées et de lever des armées plus importantes.

Royaume : Cette colonne décrit les infrastructures principales et l'étendue du territoire pour chaque niveau de développement. Elle reflète la complexité et l'avancement des constructions et des structures défensives. Un royaume de niveau bas aura des structures basiques, tandis qu'un royaume de niveau élevé disposera de forteresses, de citadelles, de routes pavées, et d'autres infrastructures avancées. La description du royaume aide à visualiser l'évolution des installations et l'importance stratégique des bâtiments.

Or en k : Représente la quantité d'or en milliers que le royaume obtient. Ce chiffre augmente à mesure que le royaume grandit et se développe, reflétant la prospérité économique. L'or est essentiel pour financer les projets de construction, lever des armées, payer les troupes et assurer le bon fonctionnement du royaume. Une économie florissante permet également d'attirer des artisans, des commerçants et des aventuriers, augmentant ainsi la richesse et l'influence du royaume.

Pop : Indique la population du royaume en nombre d'habitants. Cette colonne montre l'augmentation de la population à mesure que le royaume progresse. Une population croissante est un signe de stabilité et de prospérité, permettant de lever des armées plus grandes et d'augmenter les revenus par le biais de taxes. La population joue également un rôle crucial dans le développement des villes et des infrastructures, et une population bien gérée contribue à la croissance économique et à la défense du royaume.

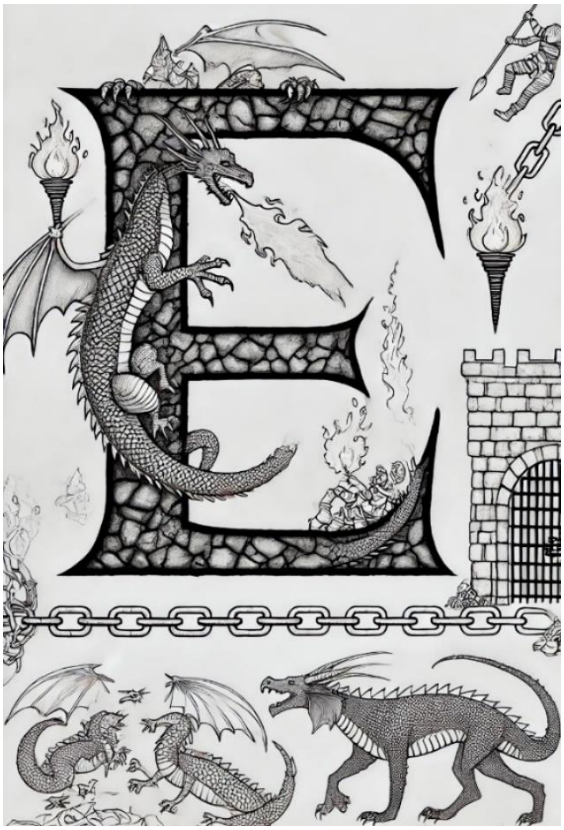
Taille : Décrit l'étendue géographique et l'influence du royaume. Par exemple, "Nelanther isles" pour un petit royaume et "Kara-Tur" pour un royaume divin. La taille indique non seulement la superficie du territoire contrôlé, mais aussi l'influence culturelle, économique et militaire du royaume. Une plus grande taille signifie plus de ressources naturelles, plus de villages et de villes sous contrôle, et une plus grande capacité à projeter la puissance militaire.

Xp - Titre : Indique le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre ce niveau de royaume et le titre associé au dirigeant. Par exemple, un "Chef Tribal" au niveau 2 et une "Divinité" au niveau 20. Les titres reflètent le statut et le prestige du dirigeant, et chaque titre est associé à des responsabilités et des privilèges spécifiques. Les points d'expérience représentent les défis surmontés et les accomplissements réalisés pour atteindre ce niveau de développement.

Dieux / Armée / Relique : Spécifie le nombre de dieux, d'armées, et de reliques que le royaume peut avoir. Par exemple, 1 dieu, 1 armée et 1 relique pour un petit royaume. La présence de dieux et de reliques indique la richesse culturelle et spirituelle du royaume, tandis que le nombre d'armées reflète sa puissance militaire. Les dieux offrent des bénédictions et des protections divines, les armées défendent le territoire et les reliques fournissent des avantages uniques.

Bonus PV : Indique le bonus de points de vie du royaume, qui reflète sa résilience et sa capacité à survivre aux attaques et aux crises. Ce bonus augmente avec chaque niveau, symbolisant la robustesse et la capacité du royaume à résister aux invasions, aux catastrophes naturelles et aux troubles internes. Un bonus PV élevé signifie une meilleure défense et une plus grande endurance face aux défis.

Niv Bâtiments : Représente le niveau des bâtiments que le royaume peut construire. Plus le niveau est élevé, plus les structures sont impressionnantes et résistantes. Des bâtiments de niveau supérieur offrent des avantages stratégiques et économiques, comme des forteresses imprenables, des académies de magie avancées, des marchés prospères et des routes pavées facilitant le commerce et le déplacement des troupes.(Voir *Guide des Maitres & Servants)* Les bâtiments avancés augmentent également la qualité de vie des habitants et attirent des visiteurs et des commerçants de tout le royaum



Niveaux et Leaders du royaume

Le conseil du royaume est dirigé par des ministres, des sénéchaux, des vizirs, des administrateurs, des gardiens, des baillis, des diplomates, des connétables et des intendants qui sont choisis par le dirigeant lui-même. Ils sont au nombre de douze et peuvent faire l'objet d'une longue campagne préalable pour les découvrir tous, un par un, ou être obtenus par rencontre aléatoire, recrutement, ou succession lors du changement de roi. Le royaume n'en a aucun au début du jeu. Comme les armes et armures du joueur, le roi ou nouveau dirigeant cherchera alors à se constituer le meilleur conseil. Ces conseillers, à l'instar des PNJ, peuvent alors être tirés au hasard, mais le choix le plus judicieux pour un maître de jeu est de les intégrer dans l'aventure. Ces 12 membres du conseil ne sont pas spécifiquement humains, mais leur classe devra être en rapport avec leur fonction (*Voir GMS pour plus de détails aux pages 15-19 concernant la caractéristique principale*).

Leur découverte permettra de constituer l'ajustement du royaume : un général expert permettra un bonus en attaque, une reine excessivement charismatique augmentera la culture du royaume. Par exemple, si un personnage joueur épouse une reine avec 18 en charisme, le bonus du royaume sera de +2 en culture, soit 2 points au-dessus de 16. S'il a un diplomate avec 17 en charisme, son bonus total sera de +3 en culture.

Si le dirigeant a un héritier mâle, cela ajoute un bonus de +1 à sa fonction de Vice-Roi ou de Consort. La naissance d'un héritier mâle augmente également de +1d10 les points de vie du royaume.

Niveau / Taille	Royaume	Or en k	Pop	Taille	Xp - Titre	Dieux / Armée/Relique	Bonus PV Niv Batiments
1. P	Château Fort et territoire	1d4	3.000	Nelanther isles	3000 XP - Sans titre	1 / 1	1d6 / 1
2. P	Village & Palais	2d4	5.000	Valombre	10 000 XP - Chef Tribal	2 / 1	1d6+2 / 2
3. P	Place Forte & Enceinte	3d4	10.000	Val Bise	25 000 XP - Échevin	2 / 2	1d8 / 3
4. P	Châtelet	d4	15.000	Luskan	50 000 XP - Bourgmestre	3 / 2	1d10 / 4
5. P	Château & muraille	8d4	35.000	Célène	100 000 XP - Bailli	3 / 2	1d10./ 5
6. P	Forteresse / Conté	6d6	50.000	Nomades des Steppes	200 000 XP - Magistrat	4 / 3	1d10 / 5
7. M	Citadelle & Donjon	d6	85.000	Nomades Du loup	350 000 XP - Baron	4 / 3	1d12 / 6
8. M	Grande Ville & Chateau	d6	120.000	Var le doré	600 000 XP - Vicomte	5 / 3	1d12 / 6
9. M	Très Grand Domaine	d6	215.000	Grand-Val	900 000 XP - Comte	6 / 3	1d12 / 7
10. M	Petit Royaume	d6	300.000	Chult	1 250 000 XP - Duc	7 / 4	1d20 / 7
11. M	Royaume Moyen	d10	450.000	Lyonesse	2 000 000 XP - Marquis	8 / 4	1d20 / 8
12. G	Grand Royaume	d10	600.000	Les Vaux	3 000 000 XP - Prince	9 / 4	1d20 / 8
13. G	Très Grand Royaume	d10	750.000	Estangund	5 000 000 XP - Grand Prince	10 / 4	1d30 / 8
14. G	Royaume Immense	d10	900.000	Tashalar	7 500 000 XP - Archiduc	10 / 4	1d30 / 9
15. Gig	Royaume Gigantesque	d10	1.3 m	Cormyr	10 000 000 XP - Roi	11 / 5	1d30 / 9
16. Gig	Métropole	d20	3.5 m	Téthyr	15 000 000 XP - Roi de Métropole	11 / 5	2d30 / 9
17. Gig	Empire Mineur	d20	5 m	Thay	20 000 000 XP - Empereur Mineur	12 / 5	2d30 / 9
18. Gig	Empire	d20	7 m	Royaume de Nithia	25 000 000 XP - Empereur	12 / 5	3d30 / 9
19. Gig	Royaume Magique	d20	12 m	Outreterre	30 000 000 XP - Immortel	12 / 6	1d100 / 9
20. Gig	Royaume Divin	d20	25 m	Kara-Tur	35 000 000 XP - Divinité	12 / 6	1d100 / 9

Caractéristiques

Puissance (*Warhost*) Force : Reliée aux classes guerrière, barbare et paladin, cette caractéristique représente la force militaire du royaume. Une force élevée signifie une armée puissante, une forte présence de gardes et une capacité à mener des guerres offensives ou à défendre efficacement le territoire. Votre force militaire est une combinaison de vos capacités offensives et défensives. Comment vous combattez sur les territoires ennemis, ou comment votre ville (Bastion) se défend contre une horde de hobgobelins venant piller vos fermes. Deux membres du conseil de vos joueurs sont assignés à des rôles spécifiques en ce qui concerne le Militaire. Votre Général se concentre sur l'offensif. Il explore les terres, établit des périmètres et entraîne vos troupes.

Votre Gardien se concentre sur les gardes et la garnison, établit des tactiques défensives et recrute pour protéger le bastion. Le niveau du gardien augmente en fonction des structures que vous avez créées. Il taxe avec le trésorier souvent votre économie pour maintenir des salaires stables pour les troupes et fournir les approvisionnements nécessaires. La puissance est votre principale caractéristique lorsque les joueurs sont en aventure.

Puissance : la puissance illustre l'organisation de l'armée de la nation et le niveau de menace qu'elle pose aux autres nations. Une Puissance forte signifie que les armées de cette nation sont bien entraînées, bien nourries, équipées des meilleures armes et armures, mais cela signifie aussi que la campagne de cette nation est assez sûre. Un score de Puissance faible représente une nation qui utilise beaucoup de mercenaires, d'irréguliers et de non formés, de paysans. Cela représente également des routes peu fréquentables et une campagne remplie de monstres dangereux et fréquents qui ravagent le pays.

Un royaume avec une forte puissance dispose de forces armées impressionnantes, capables de porter des armures lourdes et de manier des armes de guerre imposantes.

Une Puissance de 16 ou plus reçoivent un bonus d'expérience, un royaume avec une Puissance pourrait bénéficier d'une plus grande efficacité dans ses campagnes militaires, gagnant davantage de territoire et de ressources à chaque conquête.

Les royaumes avec une Puissance exceptionnelle (au-delà des niveaux standards) pourraient obtenir des avantages significatifs en termes de stratégie militaire, comme une capacité accrue à assiéger et conquérir des places fortes ennemies, ainsi qu'une meilleure résilience face aux attaques extérieures. La capacité à "défoncer des défenses" pourrait être interprétée comme la capacité à surmonter des défenses ennemies robustes, à briser les lignes adverses et à mener des offensives agressives.

Un royaume avec une Puissance exceptionnelle peut également exceller dans la logistique militaire, assurant un approvisionnement et un soutien efficaces à ses armées sur le terrain. Ainsi, la caractéristique de Puissance pour un royaume reflète non seulement sa force brute en termes de troupes et d'équipements, mais aussi sa compétence stratégique et tactique dans la gestion de conflits militaires et dans l'utilisation de sa puissance militaire pour atteindre ses objectifs politiques et territoriaux.

PUISSANCE - TABLEAU I

Valeur de la caractéristique	Probabilité de toucher	Ajustements aux dégâts
3	-3	-2
4-5	-2	-1
6-7	-1	aucun
8-9	normale	aucun
10-11	normale	aucun
12-13	normale	aucun
14-15	normale	aucun
16	normale	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
1 8/01 -50	+1	+3
1 8/51-75	+2	+3
18/76-90	+2	+4
18/91-99	+2	+5
18/00	+3	+6

Maîtrise (*Craftguild*

La Maîtrise, également connue sous le nom de Dextérité, symbolise l'efficacité, l'artisanat, et les échanges commerciaux du royaume. Cette caractéristique, associée aux compétences des voleurs, roublards et acrobates, reflète la capacité d'un royaume à être réactif, à prospérer commercialement et à exceller dans l'artisanat. Une Maîtrise élevée se traduit par des routes commerciales dynamiques, une production artisanale de haute qualité, et une gestion optimale des ressources.

Le concept de Maîtrise englobe la productivité globale et l'efficacité de la main-d'œuvre du royaume. Un royaume nécessite des soldats pour ses armées, des armes pour ses soldats, et du fer pour forger ces armes. Ces éléments doivent être extraits, traités et distribués avec précision. Sans une force de travail bien organisée, un royaume peut rapidement s'effondrer, incapable de maintenir ses infrastructures et son économie.

Un score élevé de Maîtrise indique un royaume prospère, où les citoyens sont travailleurs et où les techniques de production et d'artisanat sont avancées, souvent grâce à des secrets bien gardés. En revanche, un score faible reflète un royaume en difficulté, où le chômage est élevé, la qualité des biens est médiocre, et les techniques artisanales sont rudimentaires.

La Maîtrise d'un royaume englobe la coordination, l'agilité et l'efficacité de ses citoyens et infrastructures, influençant directement sa productivité et ses capacités commerciales. Un score élevé de Maîtrise signifie des habitants habiles, un commerce et un artisanat florissants, et des opérations menées avec précision et rapidité. C'est également une mesure de la capacité d'un royaume à se défendre et à espionner efficacement. Une haute valeur de Maîtrise peut aussi indiquer des négociations commerciales fructueuses, menées par des commerçants astucieux et une main-d'œuvre capable de répondre rapidement aux exigences du marché. La réactivité d'un royaume face aux opportunités commerciales est comparable à la rapidité de réaction d'un personnage doté d'une haute Dextérité.

En somme, la Maîtrise représente l'agilité, l'efficacité et la compétence de la population et des infrastructures d'un royaume dans les domaines de l'artisanat, du commerce, et de la gestion des ressources. Un royaume doté d'une haute Maîtrise est en mesure de conduire ses opérations économiques et commerciales de manière agile, efficace et réactive, ce qui se traduit par une augmentation des revenus et une prospérité durable.

MAITRISE - TABLEAU II

Valeur de La caractéristique	Ajustement Aux Revenus	Ajustement CA du Bastion
3	-3d6	+4
4	-2d6	+3
5	-1d6	+2
6	0	+1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	0	0
16	+1d6	-1
17	+2d6	-2
18	+3d6	-3

Vitalité (*Heartblood*) Constitution (Démographie, Natalité) : Inspirée des races résistantes comme les trolls ou les géants, cette caractéristique concerne la robustesse des infrastructures et la démographie. Un score élevé peut indiquer une forte natalité avec une population vigoureuse, nombreuse et saine, des bâtiments solides et une bonne préparation aux catastrophes. Une Vitalité faible sera constituée d'avortons, de Gobelins, de kobolds et autres races inférieures. Sans routes, ni pont.

La robustesse et l'endurance d'un personnage en termes de Constitution sont parallèles à la vitalité et à la résilience d'une population dans un royaume. Une haute valeur de Vitalité indique une population résistante, capable de surmonter des épidémies, des famines ou des catastrophes naturelles.

La capacité d'un royaume à maintenir une population saine et nombreuse est cruciale pour sa stabilité et son développement. Cela affecte directement les points de vie de la société (Bonus aux points de vie +1 par point de Vitalité), c'est-à-dire sa capacité à persévérer malgré les défis et les crises.

La notion de résurrection démographique pourrait être transposée à la capacité d'un royaume à se régénérer après des périodes de déclin ou de catastrophe. C'est le pourcentage, la capacité du royaume à se reconstruire après des crises majeures.

La Vitalité d'un royaume reflète également la qualité de vie de sa population, influençant des aspects tels que la longévité, la santé publique et la capacité de travail de ses habitants.

VITALITÉ - TABLEAU III

Valeur de La caractéristique	Ajustement PV (1d10)	Ajustements Égo
3	-3	-4
4	-2	-3
5	-1	-2
6	0	-1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	+1	+1
16	+2	+1

17	+3	+2
18	+4	+3

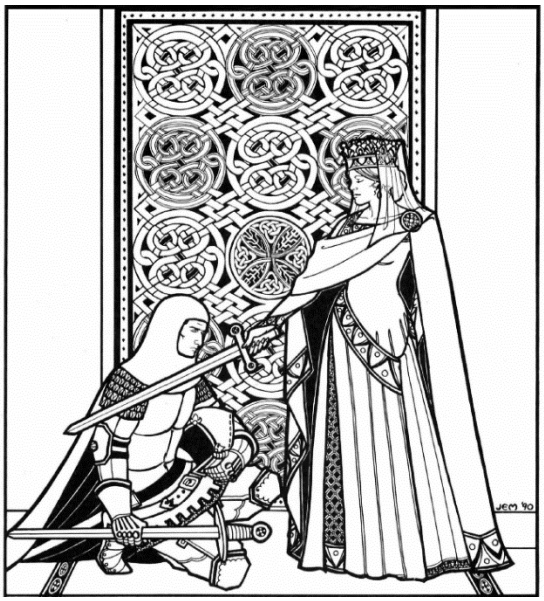
Pouvoir (*Mind Power*) Intelligence (Gestion et Planification Taxes) : Associée aux magiciens et aux éducateurs à l'administration, cette caractéristique implique une gestion avisée et une planification stratégique. Elle englobe des écoles de magie, des systèmes éducatifs avancés, et une administration efficace.

Le Pouvoir représente l'état de connaissance, l'éducation commune d'une nation. Un score faible représente une nation avec une mauvaise éducation, ou une perte de connaissance du passé, où les intellectuels sont mal vus et les types créatifs ou scientifiques sont lapidés pour hérésie à la moindre nouvelle idée. Un pouvoir fort signifie que la nation est un paramètre de connaissance, idéalisant ses savants et sages.

POUVOIR - TABLEAU IV

Valeur de La caractéristique	Ajustement Nv Magistère	Ajustements Sauv vs Sort
3	-3	-4
4	-2	-3
5	-1	-2
6	0	-1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	+1	+1
16	+2	+2
17	+3	+3
18	+4	+4

Un score élevé de Pouvoir dans un royaume pourrait indiquer la présence d'écoles de magie, de systèmes éducatifs avancés, d'universités et d'instituts de recherche, contribuant à l'avancement des connaissances et des compétences, à cultiver et à préserver le savoir, à promouvoir l'éducation et à valoriser l'innovation et la gestion. Comme pour les magiciens qui bénéficient d'un bonus d'expérience avec une haute Intelligence, un royaume avec un haut pouvoir pourrait se développer plus rapidement, adopter de nouvelles technologies et idées, et avoir un avantage stratégique dans la diplomatie et financier ainsi que la gestion des ressources.



Justice Sagesse (Stabilité, loi et Religion) : Connectée aux clergés et aux druides, elle reflète la stabilité sociale du royaume, l'équilibre de la justice et des législateurs voir religieuse. Un score élevé peut indiquer une forte influence religieuse ou spirituelle, une harmonie avec la nature, et une population fidèle et unie capable de régénérée et de se guérir. La Justice est une représentation des valeurs et de la force morale de la population de la nation, de ses principes, idéaux, codes de conduite et lois. Un score éthique élevé représente une nation vivant sous l'ordre avec de solides idéaux de justice, une majorité de citoyens respectueux des lois, une ouverture aux idées et une responsabilité inhérente en toutes choses. Un score éthique faible peut signifier une terre sauvage sans loi, une nation sans lois ou corrompue jusqu'à la moelle.

JUSTICE - TABLEAU V

Valeur de La caractéristique	Ajustement Nv Grand Prêtre	Ajustements Sauv vs Révolte
3	-3	-4
4	-2	-3
5	-1	-2
6	0	-1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	+1	+1
16	+2	+2
17	+3	+3
18	+4	+4

Culture (*Soft Power)* Charisme (Influence et Réputation,) : Ici, le charisme concerne l'attrait et l'influence du royaume. Une Culture élevée pourrait signifier des villes et des architectures impressionnantes et harmonieuses, des routes et des ponts magnifiques, et un commerce florissant. Mais aussi convoitise d'autre royaume Elle représente également l'état des efforts humains expressifs tels que les, arts visuels, la littérature, le théâtre, la musique, le conte et ainsi de suite. La culture est l'influence la capacité à avoir différentes langues dans le royaume (*Nombre égal au nombre de relique Voir DMG p.98*)

La Culture est bien plus que de l'or et de l'argent ; ce sont des ouvrages d'art, des routes, des châteaux et des fortifications. La richesse d'une nation est souvent visible et constitue un levier important pour sa prospérité économique. Un score élevé de Culture représente les économies considérables d'une nation et sa capacité à lancer des entreprises coûteuses, comme la construction d'un temple ou d'un château. Dans une nation riche, les routes sont propres, bien entretenues, architecturées et majoritairement sûres. Dans ces nations riches, même les maisons nobles mineures peuvent se permettre un petit donjon. Une nation à faible richesse a des infrastructures en ruines, des routes dangereuses, pas d'économies pour des urgences et, en gros, tout est laissé à l'abandon.

CULTURE - TABLEAU VI

Valeur de la caractéristique	Ajustement Nv Grand Diplomate	Ajustements Sauv vs Invasion
3	-3	-4
4	-2	-3
5	-1	-2
6	0	-1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	+1	+1
16	+2	+2
17	+3	+3
18	+4	+4

L'égo du royaume (3d6)

Définition de l'Égo du Royaume : L'Égo du royaume serait une mesure de l'attitude collective et de l'indépendance d'esprit de sa population. Cela influencerait la façon dont les citoyens répondent à l'autorité, aux changements, et à l'adversité.

Égo Faible : Un royaume avec un faible Égo aurait une population docile et conformiste. Les avantages pourraient inclure une facilité de gouvernance, une moindre résistance aux décisions prises par le dirigeant, et une stabilité sociale accrue. Cependant, cela pourrait aussi signifier un manque d'innovation, de faible résistance face aux influences extérieures, et un manque de défense robuste en cas de conflit.

Égo Élevé : À l'inverse, un royaume avec un Égo élevé aurait une population indépendante, potentiellement rebelle, et agressive. Les avantages pourraient inclure une forte résistance à la domination extérieure ou intérieure, une population innovante et déterminée, et une puissance militaire accrue. Les inconvénients pourraient être des défis de gouvernance, une instabilité interne, et une propension aux conflits internes et externes.

Influence sur la Gouvernance : La gestion d'un royaume nécessiterait de trouver un équilibre avec l'Égo de sa population. Un dirigeant devrait adapter son style de gouvernance en fonction de l'Égo du royaume pour éviter des soulèvements ou de l'apathie.

Événements et Réactions : L'Égo influencerait la manière dont le royaume réagit aux événements. Par exemple, un royaume à l'Égo élevé pourrait réagir violemment à une taxe injuste, tandis qu'un royaume à faible Égo pourrait la tolérer sans se rebeller.

Développement de l'Égo : L'Égo pourrait être influencé par des événements historiques (Backgrounds), des dirigeants, des crises, etc. Il pourrait évoluer au fil du temps en fonction des actions du joueur et des événements du monde.

Effets sur les Relations Extérieures : L'Égo du royaume pourrait affecter les relations diplomatiques. Un royaume à Égo élevé pourrait être perçu comme un partenaire difficile mais puissant, tandis qu'un royaume à faible Égo pourrait être vu comme facile à manipuler mais moins fiable en temps de crise. Culture et Société : L'Égo influencerait également la culture et les valeurs sociales du royaume, affectant tout, des arts à la manière dont la justice est perçue et administrée.

Les quatre Éléments du Royaume

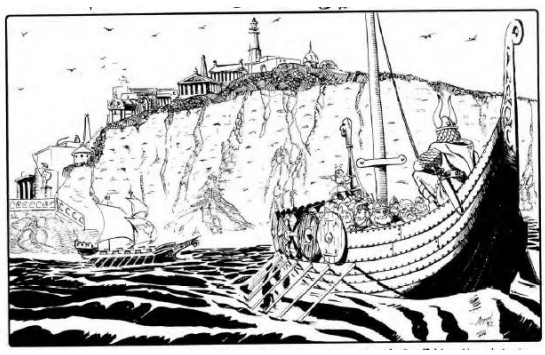
Les 4 types de terrain (Eau, Feu, Terre, Air) sont décrits plus amplement dans le « *Manuel des Maitres et des servants p.112-136* » afin décrire la géographie de votre royaume. Ce sont

aussi les lieux de terrain de guerre et d'affrontement, il est donc préférable au joueur de ne pas dévoiler qu'elle type de terrain possède l'adversaire à moins qu'il utilise un sort de voyance type « Terrain Familier » ou un autre sort de divination et seulement pour 1 seul et unique élément. Certain royaume possède des terres, sur d'autre plan ou sur la lune, il sera alors possible de dépasser le chiffre de 18 en tenant compte de ses lieux supraterrestres. Les 4 éléments sont à l'instar de l'alignement quelques chose à ne pas divulguer et faisant l'objet d'exploration, découverte et autres incursions pour y découvrir la géographie militaire et le théâtre des opérations a mener.

Eau (Rivières, Mer, Marécages Ports, Navires, iles, Sources) :
Eau salée : Principales sources d'eau à forte salinité (en particulier les océans, les mers et les lacs salés).
Marais : Terres boueuses avec une quantité importante de sources d'eau douce peu profondes. Ces zones sont porteuses de vie mais sont difficiles à traverser.
Eau douce : Principales sources d'eau à faible salinité (rivières, lacs, mers intérieures, etc.). Pour des raisons de conception des donjons, les régions aquatiques sont supposées avoir des reliefs proches, tels que des rivages et des îles.
Caractéristique : La présence d'eau influencerait le commerce, la pêche, et le transport. Avantages : Les royaumes avec un score élevé pourraient bénéficier de routes commerciales maritimes lucratives, de ressources abondantes en poissons et en eau, et d'un potentiel de développement naval important.
Défis : Gestion des inondations, protection des côtes, et compétition pour les ressources maritimes.
(Voir +1 en Eau Citadelle Maritime Niveau 5 GMS)

TERRAIN EAU (3-18)

3-4	SOUS-TYPES DE TERRAIN III : EAUX DOUCES FROIDES ET RIVAGES
5	SOUS-TYPES DE TERRAIN VII : EAUX SALÉES FROIDES ET RIVAGES
6	SOUS-TYPES DE TERRAIN VIII : MARÉCAGES FROIDS
7-10	SOUS-TYPES DE TERRAIN XII : EAUX DOUCES TEMPÉRÉES ET RIVAGES
11-14	SOUS-TYPES DE TERRAIN XVI : EAUX SALÉES TEMPÉRÉES ET RIVAGES
15	SOUS-TYPES DE TERRAIN XVII : MARÉCAGES TEMPÉRÉS
16	SOUS-TYPES DE TERRAIN XXI : EAUX DOUCES TROPICALES ET RIVAGES
17	SOUS-TYPES DE TERRAIN XXV : EAUX SALÉES TROPICALES ET RIVAGES
18	SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVI : MARÉCAGES CHAUDS OU TROPICAUX



Feu (Zones Chaudes, Tropicales, Volcans, Lave, Chaleur, Minerai, Gemmes) :
Caractéristique : L'association avec le feu et les tropiques pourrait signifier une richesse en ressources minérales, végétales et une résilience dans des conditions climatiques extrêmes. Terres désolées : Pour la plupart des esprits, « terres désolées » signifie immédiatement « désert de sable ». Mais les friches peuvent également inclure n'importe quelle zone inhospitalière où l'accès limité à de l'eau facilement potable et les précipitations sont tous deux limités. Par exemple, les zones tropicales, les côtes inhospitalières dans l'ombre de la pluie et la terre salée morte sont toutes considérées comme des terres désolées.
Avantages : Accès à des métaux précieux, gemmes, et sel, magma potentiel énergétique et un terrain défensif avantageux dans les zones désertiques.
Défis : Gestion des risques naturels (éruptions volcaniques, tempêtes de sable), et nécessité d'innover dans l'adaptation aux conditions difficiles.
(Voir +1 en Feu « Mines Profondes » Niveau 3 GMS)

TERRAIN FEU (3-18)

3-8	SOUS-TYPES DE TERRAIN XIX : PROFONDES CAVERNES CHAUDES
9-12	SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVII : FRICHES JUNGLE TROPICALES
13-14	SOUS-TYPES DE TERRAIN XXIV : PLAINES TROPICALES
15-16	SOUS-TYPES DE TERRAIN XX : FORÊTS TROPICALES
17	SOUS-TYPES DE TERRAIN XXII : COLLINES TROPICALES
18	SOUS-TYPES DE TERRAIN XVII : XXIII : MONTAGNES TROPICALES

Terre (Zones Tempérées, Terres Arables, Agriculture, Forêts)
Forêt : Terrain relativement plat couvert d'arbres et d'autres végétations épaisses. Les collines boisées sont considérées comme des forêts si les changements d'altitude sont mineurs et comme des collines si les changements d'altitude sont importants.
Collines : Terrain qui présente de nombreuses augmentations périodiques de l'altitude, ralentissant les déplacements et créant de nombreuses zones d'abris potentiels (grottes, ruines, villes, etc.). Une zone surélevée n'est pas nécessairement « vallonnée » si elle présente des dénivelés minimes ; Par exemple, un très grand plateau plat serait probablement considéré comme un anneau de montagnes (falaises) avec des plaines de haute altitude au milieu plutôt que des collines.
Plaines : Terres plates avec des cours d'eau mineurs, et aussi une végétation mineure (herbes, arbustes, lianes, etc.) qui ne limite pas intrinsèquement la ligne de vue.
Caractéristique : Un score élevé indique une grande fertilité des sols et une abondance de ressources naturelles.
Avantages : Sécurité alimentaire accrue, potentiel d'élevage et d'agriculture riche, et possibilité de commerce terrestre florissant.
Défis : Nécessité de gérer durablement les vastes ressources, de protéger contre les érosions et les catastrophes naturelles.
(Voir +1 en Terre » Iles volantes » Niveau 6 GMS)

TERRAIN TERRE (3-18)

3-8	SOUS-TYPES DE TERRAIN XVIII : TERRES INCULTES TEMPÉRÉES
9-12	SOUS-TYPES DE TERRAIN X : DÉPRESSIONS TEMPÉRÉES
13-14	SOUS-TYPES DE TERRAIN XV : PLAINES TEMPÉRÉES
15-16	SOUS-TYPES DE TERRAIN XI : FORÊTS TEMPÉRÉES
17	SOUS-TYPES DE TERRAIN XIII : COLLINES TEMPÉRÉES
18	SOUS-TYPES DE TERRAIN XIV : MONTAGNES TEMPÉRÉES

Air (Froid, Hautes Montagnes, pics, précipices, Vent, Neige

Caractéristique : Des cimes enneigées et des terrains montagneux implique un peuple résistant et adaptable.
Montagnes : Terrain qui présente de nombreuses augmentations d'altitude spectaculaires et dangereuses. De telles zones auront souvent des conditions météorologiques difficiles, des falaises périlleuses et très peu de civilisation.
Dépression : Toute zone de forte baisse d'altitude, où le terrain prédominant est transformé et dominé par le changement remarquable des formes de la terre.
Avantages : Défense naturelle contre les invasions, et des paysages qui pourraient attirer des commerçants ou des touristes.
Défis : Difficultés de transport et de communication, adaptation à un climat rigoureux, et gestion des risques liés aux avalanches ou glissements de terrain.
(Voir +1 en Air » Guilde des Explorateurs » *Niveau 4 GMS p.81*)

TERRAIN AIR (3-18)

3-4	SOUS-TYPES DE TERRAIN I : PROFONDES CAVERNES FROIDES
5-7	SOUS-TYPES DE TERRAIN IX : TERRES DÉSOLÉES FROIDES
8-13	SOUS-TYPES DE TERRAIN II : FORÊTS FROIDES
14	SOUS-TYPES DE TERRAIN VI : PLAINES FROIDES
15-16	SOUS-TYPES DE TERRAIN IV : COLLINES FROIDES
17-18	SOUS-TYPES DE TERRAIN V : MONTAGNES FROIDES

Jets de protection

Révolte/Révolution/Insurrection (Sauvegarde contre le Charme) : Ici, la "sauvegarde" représente la capacité du royaume à maintenir la loyauté et le moral de ses citoyens. Un échec pourrait signifier une augmentation du mécontentement et des troubles civils, voire une révolte ouverte.

Complot d'Assassinat (Sauvegarde contre la Mort) : Ce jet de sauvegarde reflète la compétence des services de renseignement du royaume et la sécurité de ses dirigeants. Une réussite signifie déjouer le complot, tandis qu'un échec pourrait entraîner la mort ou l'affaiblissement d'une figure clé.
Voir déstabilisation (*Guide des maitres et des servants*)

Épidémie (Sauvegarde contre le Poison) : Ce jet pourrait être utilisé pour déterminer l'efficacité de la réponse du royaume à une épidémie. Une réussite indiquerait que l'épidémie est contenue ou ses effets minimisés, tandis qu'un échec pourrait signifier une propagation rapide et des conséquences désastreuses.

Désobéissance/Désertion (Sauvegarde contre la Paralysie) : Cela pourrait représenter la capacité du royaume à maintenir la discipline et l'ordre, surtout dans les rangs militaires. Un échec ici pourrait indiquer une augmentation de la désertion ou un manque de discipline, affaiblissant potentiellement la capacité de défense du royaume.

Invasion de monstre / Guerre (Sauvegarde contre le Souffle) : Cette sauvegarde pourrait représenter la préparation et la réponse du royaume à une invasion. Une réussite indiquerait une défense efficace ou la minimisation des dommages, tandis

qu'un échec pourrait entraîner une perte de territoire ou de ressources.

Chaque jet de sauvegarde pourrait être modifié par les caractéristiques du royaume que vous avez mentionnées précédemment (comme la Puissance Militaire, l'Efficacité, etc.). Ces événements pourraient également avoir des conséquences à long terme, affectant la stabilité, l'économie, et la réputation du royaume.C'est une approche très immersive et stratégique pour gérer un royaume dans un jeu de rôle. Elle nécessite que les joueurs soient attentifs à la fois aux affaires internes de leur territoire et aux menaces extérieures, tout en gérant les ressources et les priorités de manière équilibrée.

Compétences de voleur

Escarmouche et Pillage (*Vol à la Tire*) : Elle symbolise des raids rapides ou des actions de guérilla visant à déstabiliser ou à affaiblir un ennemi sans engager un conflit à grande échelle. Exemple : le Royaume A lance une opération d'escarmouche et de pillage contre le Royaume B. Le Royaume A, confiant dans sa tactique après de nombreuses victoires et doté d'une force d'élite, évalue ses chances de succès à 60%, similaire à un voleur de niveau 17. Cependant, le Royaume B, protégé par des défenses magiques puissantes et une stratégie sophistiquée équivalente à un gardien ou dirigeant de niveau 15, impose une réduction des chances de succès de l'escarmouche de 2% par niveau du royaume ennemie soit 60-30 = 30% de chance de piller des richesses de 1-6 pièces d'or.

Négociation / Menaces / Chantage : (Ouverture de Serrures) : Transposée comme la capacité à "ouvrir" des situations verrouillées, que ce soit en diplomatie ou dans des alliances Ici, la compétence reflète la capacité du royaume à négocier ou à éviter des conflits, que ce soit à travers la diplomatie ou des accords stratégiques. Ouvrir des situations verrouillées devient un exercice de finesse, nécessitant des outils tels que la persuasion, le chantage, et parfois la menace ouverte pour obtenir des alliances, des passages sûrs ou des avantages stratégiques. À l'instar d'un voleur utilisant son ingéniosité et ses outils spécialisés pour manipuler une serrure sans la briser, un dirigeant ou un diplomate doit savoir lire son adversaire, utiliser l'information à son avantage et, lorsque nécessaire, appliquer la pression adéquate pour "ouvrir" la voie à des accords mutuellement bénéfiques sans recourir à la force.

Éviter les Pièges (*Détecter, Désamorcer les Pièges*) : À l'échelle d'un royaume, cette capacité équivaut à l'art de déceler et de désamorcer des menaces avant qu'elles ne se concrétisent en dangers réels. Tout comme le voleur qui doit identifier avec soin les pièges avant de tenter de les neutraliser, les conseillers ou espions royaux doivent constamment surveiller les signes de trahison, de coups d'État, ou de rébellions internes. La réussite dans cet art dépend de l'habileté à interpréter correctement les informations recueillies et à agir de manière préventive. Si la menace est détectée (comparable au voleur qui trouve un piège), les stratèges doivent ensuite "désamorcer" la situation—soit en déjouant les conspirateurs, soit en désactivant le noyau de la rébellion avant qu'elle n'éclate. Cela demande non seulement une grande sagacité mais aussi la capacité à prévoir les mouvements de l'ennemi et à réagir avec une précision stratégique, minimisant ainsi les risques pour la stabilité du royaume.

Infiltration / Attaque Furtive / Exploration (Déplacer en Silence) : Cette compétence est utilisée pour des missions d'infiltration ou des attaques surprises, où la discrétion est essentielle pour réussir. Exemple : Un royaume utilise sa division d'élite pour mener une opération nocturne contre un avant-poste ennemi. En se déplaçant sous le couvert de la nuit, ils évitent les patrouilles et les sentinelles, utilisant les techniques de camouflage et de mouvement silencieux pour atteindre leur cible sans alerter l'ensemble des forces ennemies. Leur objectif pourrait être de saboter les défenses, de voler des informations critiques ou même de capturer un commandant (Leader) ennemi. Réussir une telle infiltration pourrait affaiblir significativement la position de l'ennemi (-1d6 point de vie) ou fournir des renseignements vitaux pour la suite de la campagne militaire.

Embuscade (*Attaque dans le Dos*) : C'est la capacité du royaume à lancer des attaques décisives et inattendues, causant des dégâts importants à un ennemi non préparé. Elle nécessite un prérequis réussit de « camouflage » L'embuscade, ou l'attaque dans le dos, à grande échelle, incarne la faculté d'un royaume à orchestrer des assauts décisifs et inopinés, infligeant des dommages considérables à un adversaire pris au dépourvu. Dans cette dynamique, l'armée exécutant l'embuscade bénéficie d'un bonus significatif de +4 à la probabilité de toucher, simulant l'avantage tactique obtenu par l'effet de surprise sur l'ennemi. De plus, la gravité des dégâts infligés est amplifiée par la taille et la préparation de l'armée attaquante, suivant un système de multiplication des dommages basé sur le "niveau" du royaume. Initialement, les dégâts sont doublés, illustrant l'avantage initial obtenu par l'attaque surprise. Cependant, à mesure que le royaume gagne en expérience et en capacité de guerre (considéré comme atteignant des niveaux supérieurs, à partir de 5 pour les dégâts triplés, 9 pour les quadruplés, et 13 pour les quintuplés), sa maîtrise des embuscades s'intensifie, permettant d'infliger des dommages encore plus dévastateurs à l'ennemi.

Tactique / Stratégie de Combat (*Parler les Langages*) : Cette compétence reflète la capacité du royaume à adapter ses stratégies en fonction de l'ennemi et à comprendre les tactiques et les méthodes de combat de différentes cultures ou royaumes. un royaume doté de cette compétence stratégique comprend profondément et intègre les tactiques de combat des armées et des tactiques variées de ses adversaires, lui permettant d'anticiper et de contrer efficacement leurs mouvements sur le champ de bataille. Exemple un dirigeant voleur niveau 16 à 35% de chance d'apprendre une nouvelle tactique à ses armées quand le royaume monte de niveau.

Camouflage (*Dissimulation)* : La compétence de Camouflage, ou Dissimulation, est cruciale pour un royaume, lui permettant de cacher ses intentions et mouvements. Elle est un prérequis à « l'Embuscade » et essentielle autant en diplomatie qu'en stratégie militaire, cette aptitude permet de préparer des attaques surprises (+1 à la surprise si réussie), de sécuriser des mouvements de troupes sans éveiller les soupçons et de mener des négociations avec un avantage stratégique. Un royaume maître en dissimulation peut initier des opérations complexes, dérouter ses adversaires et gagner un avantage tactique décisif, influençant l'issue des conflits avant même que les hostilités ne commencent.

Espionnage (*Écouter aux portes*) : L'Espionnage est essentiel pour recueillir des informations vitales sur les ennemis et rivaux politiques. Cette compétence permet à un royaume d'anticiper les stratégies adverses, de détecter les mouvements de troupes, et de révéler des conspirations. En comprenant les plans de ses adversaires, le royaume peut ajuster ses propres stratégies pour contrer efficacement les menaces et manœuvrer dans le paysage politique et militaire avec une vision claire. L'espionnage s'avère donc un outil précieux pour maintenir la sécurité et l'avantage stratégique.

Règles d'Espionnage et de Contre-espionnage :
Jet de Détection : Lorsqu'un espion ennemi tente de s'infiltrer, lancez un jet de détection pour les agents de contre-espionnage avec un bonus de +2. Un succès permet de détecter la présence de l'espion.
Neutralisation : Après avoir détecté un espion, celui-ci peut être neutralisé par des actions telles que l'arrestation, l'interrogatoire ou l'élimination.
Manipulation : Tenter de retourner un espion ennemi pour qu'il devienne un agent double nécessite un jet de Charisme (CHA) contre la résistance de l'espion.

Compétences Spécifiques du Maitre Espion :
Contre-espionnage (Niveau 12) : Offrant un bonus de +2 à la détection et à la neutralisation des espions ennemis, cette compétence augmente la capacité à sécuriser les informations sensibles et à protéger les secrets du royaume. Les agents peuvent également mener des opérations de contre-espionnage, telles que la surveillance des suspects, l'interception de communications, et l'installation de dispositifs de détection.
Détection (Niveau 10) : Chaque fois qu'un espion ennemi tente de s'infiltrer, un jet de détection est lancé avec un bonus de +2 pour repérer l'espion.
Neutralisation (Niveau 13) : Une fois détecté, un espion ennemi peut être arrêté, interrogé ou éliminé.
Manipulation et Retournement (Niveau 15) : Retourner un espion ennemi nécessite un jet de Charisme (CHA) contre la résistance de l'espion, permettant de créer des agents doubles pour mieux infiltrer les rangs adverses.

Alignement

Chaotique (1) : Anarchie ou Laxisme

Description : Un royaume chaotique privilégie la liberté individuelle et l'autonomie de ses sujets. Les lois y sont minimales ou mal appliquées, et l'ordre social repose sur des accords informels ou le pouvoir personnel.

Conséquences : Peut mener à l'innovation et à la diversité, mais aussi à l'instabilité et à l'insécurité.

Mauvais (2) : Autoritaire ou Dictature

Description : Un royaume d'alignement mauvais est régi par un pouvoir central fort, souvent sans égard pour la moralité ou le bien-être des citoyens. Les dirigeants peuvent utiliser la force et l'intimidation pour maintenir le contrôle.

Conséquences : Offre stabilité et ordre, mais au prix de la liberté et potentiellement de la justice.

Neutre (3-4) : Monarchie Parlementaire

Description : Un royaume d'alignement neutre ne met l'accent sur aucune morale et vise l'équilibre. Dans une monarchie parlementaire, le monarque et son gouvernement vise le bien du peuple, tandis qu'une structure parlementaire inclut la participation du peuple à la gouvernance.

Conséquences : Peut conduire à une société harmonieuse et équitable, mais risque de lenteur dans la prise de décision et de difficultés à faire face à des menaces extérieures.

Bon (5) : Monarchie Absolue

Description : Un royaume de bon alignement met l'accent sur le bien-être de la monarchie et par voie de conséquence le peuple et ses sujets. Dans une monarchie absolue, le monarque vise a se maintenir au pouvoir et ensuite le bien de ses sujet. Conséquences : Peut conduire à des excès du monarque pour lui est sa société harmonieuse avec la volonté toutefois d'être équitable,

Loyal (6) : Légalisme ou Bureaucratie, administration

Description : Un royaume loyal valorise l'ordre, la loi et la structure. Les décisions sont prises en accord avec un ensemble codifié de lois et de règlements, souvent avec une bureaucratie importante. Conséquences : Assure l'ordre et la prévisibilité, mais peut devenir rigide et résistant au changement.

L'alignement du royaume influencerait non seulement sa structure politique, mais aussi ses interactions avec ses citoyens, les autres royaumes, et les événements du jeu. Par exemple, un royaume chaotique pourrait être plus flexible face à des situations inattendues, mais moins fiable en tant qu'allié. Un royaume loyal, en revanche, serait prévisible et stable, mais pourrait avoir du mal à s'adapter rapidement aux changements.

Alignement. L'alignement d'un royaume influence ses caractéristiques, il faut donc le choisir avec soin. Les royaumes Loyaux reçoivent un bonus de +2 sur leurs tests d'Économie et les royaumes Chaotiques un bonus de +2 sur leurs tests de Loyauté. Les royaumes Bons reçoivent un bonus de +2 sur leurs tests de Loyauté, les royaumes Mauvais un bonus de +2 sur leurs tests d'Économie. Les royaumes Neutres reçoivent un bonus de +2 sur leurs tests de Stabilité (les royaumes véritablement Neutres bénéficient de ce bonus deux fois). A l'instar de l'utilisation du poison par la seule classe des assassins ou de personnage mauvais chaotique Seul les royaumes Chaotique peuvent utiliser l'esclavage comme ressource, ainsi que l'utilisation de prisonniers pour former de nouvelles armées.

L'alignement du royaume est choisi par le joueur qui joue son royaume, vu qu'il en est le dirigeant et qu'il en dirige les orientations politiques et militaires, mais cependant une option peut s'offrir au maitre de jeu (il peut lancer l'alignement du royaume aléatoirement) car tout prince héritier (mauvais) ou assassin qui tue le seigneur précédent ou accède au trône de façon patrilinéaire et qui hérite ou succède à sa royale majesté (bonne) peut hérité d'un royaume d'alignement (bon) ou opposé à l'alignement du joueur : Cela dépend alors du Background du Royaume. L'alignement du royaume indique aussi la présence des cultes et des Dieux (*Voir GMS P.140*) présent comme :

ANU (dieu du ciel) - Loyal Neutre
ANSHAR (dieu de l'obscurité et de la nuit) - Chaotique Mauvais
DAHAK (dragon à trois têtes esprit des morts) - Chaotique Mauvais
DRUAGA (souverain du monde diabolique) - Loyal Mauvais
GILGAMESH (Héros) - Neutre Bon
GIRRU (dieu du feu) - Loyal Bon
ISHTAR (déesse de l'amour et de la guerre) - Neutre
MARDOUK (dieu des villes des vents orages et pluies)

		Éthique		
		Loyal	**Neutre**	**Chaotique**
Morale	**Bon**	Loyal Bon 01-11	Neutre Bon 12-22	Chaotique Bon 23-33
	Neutre	Loyal Neutre 34-44	Neutre Absolu 45-56	Chaotique Neutre 57-67
	Mauvais	Loyal Mauvais 68-78	Neutre Mauvais 79-89	Chaotique Mauvais 90-100

Classe d’Armure

La Classe d’Armure du Royaume
Les Facteurs Affectant la Classe d'Armure du Royaume :
Fortifications : Les murs, les tours de guet, et les fossés renforceraient la CA.
Position Géographique : Les royaumes situés dans des régions difficiles d'accès, comme les montagnes ou les îles, pourraient bénéficier d'une CA plus élevée.
Taille du Royaume : Plus un royaume est grand, plus il pourrait être difficile à défendre dans son intégralité, affectant potentiellement sa CA.
Technologie et Magie : L'utilisation de technologies avancées ou de magie pour la défense augmenterait la CA.
Force Militaire : Une armée bien entraînée et équipée améliorerait la défense du royaume.
Alerte et Espionnage : Un bon réseau d'espionnage et un système d'alerte rapide peuvent augmenter la CA en détectant et en réagissant rapidement aux menaces.

Calcul de la Classe d'Armure :
Commencer avec une base de CA pour différents types de royaumes (par exemple, un petit village pourrait avoir une CA de base de 10, tandis qu'une grande ville fortifiée pourrait commencer à 5. *Voir p.126 où placer son bastion*).
Un bastion doit avoir un minimum de 50 points de vie.
Ajouter des modificateurs pour chaque facteur pertinent (par exemple, +2 pour des fortifications solides, +1 pour une position géographique avantageuse, etc.).
La CA finale représenterait la difficulté pour un ennemi d'envahir ou d'attaquer avec succès le royaume.
Utilisation de la Classe d'Armure en Jeu :
Lors d'un conflit ou d'une attaque contre le bastion la CA sert de seuil à dépasser pour que l'attaque ennemie soit réussie.
La classe d’armure « naturelle » d’un Bastion ne peut pas descendre en dessous de -5. Ce maximum comprend toutes les constructions liées au bastion, (Voir GMS) et les bonus, les armées stationnées à l’intérieur du bastion. Au-delà il faut l’intervention de sort de défense magique puissant niveau 6 et plus et souvent éphémère voir ci-dessous. L'intégration de cette mécanique ajoute une dimension tactique à la gestion du bastion, obligeant les joueurs à réfléchir stratégiquement à la manière de défendre leurs territoires contre diverses menaces.

Type de fortification	CA
Aucune	10
Bastion avec Barricade en Bois (Palissade) et Fosses uniquement	9
Place Forte avec Barricade de Bois, Fosses, Tour de Guet, Pièges	8
Châtelet de pierre, Rempart de pierre, Douves, Pont-levis, Herses & Machicoulis, Échauguettes	7
Chateau de pierre, Rempart de pierre Haut et épais, Douves profondes, Pont-levis, Balistes, Barbacane	6
Forteresse de pierre Rempart de pierre couvert avec chemin de ronde et créneau, Tour de guet, Douves, Hourds, Bretèches et machicoulis	5
Forteresse de pierre Rempart de pierre couvert avec chemin de ronde et talus de contrefort, Douves, Tour de guet, Donjon de surveillance, Églises	4
Grande Citadelle inexpugnable, Rempart de pierre ou Gouffre naturel, Ponts levis, Cathédrale, Temples Armurerie, Aménagement de pont, route	3

+ Voir Guide du Maitre et des Serviteurs (Les 8 écoles de Bâtisseurs)
+ Voir Guide du Maitre et des Serviteurs (Compétence du Domaine par classe)
+ Sortilèges Spéciaux.
* Maximun de fortification naturelle -5.

Points de vie

Les points de vie représentent le niveau de confiance d’un royaume. Il permet de mesurer la satisfaction, la stabilité, la confiance de la population vis à vis de son dirigeant. Sur une échelle de 1 à 500, le niveau de confiance est vérifié chaque année de jeu, et par ailleurs aussi souvent que nécessaire.

Les points de vie de base d’un domaine sont de 151 à 250 (1d100 + 150) plus le total des six caractéristiques de son dirigeant. Les actions du dirigeant, les événements et l'état global du royaume influencent ces PV. A l’instar d’un personnage joueur si les points de vie du royaume tombent en dessous de 0 le royaume est définitivement « Perdu ». Pas que les sujets et les créatures du royaume soient morts, mais bien que la foi, l’union des sujets en leurs dirigeants et leur royaume se soit totalement estompée. Un nouveau royaume peut alors naître de ces cendres. (Sort de résurrection de royaume) (Bien sûr il n’y a pas de limite d’âge à un royaume). Si un royaume « meurt » aucun autre joueur ne peut prendre sa fiche de royaume et se l’approprié, la géographie, les populations et les structures reviennent au maitre de jeu qui l’administre désormais. Afin d’éviter qu’un joueur mal intentionné tente de s’approprier ainsi les royaumes d’autre joueur et de devenir ainsi trop puissant. Le royaume doit être vu comme une extension du PJ, un décor provisoire a ses aventures à ses possessions, une aura qui peut être visité explorer mais ne peut être ni loué, ni voler ou échanger. (On ne récupère pas la fiche d’un PJ ou d’un Royaume mort)

Les armées ont un minimum de 50 points de vie et le bastion également.

Limite de Gain-Modification : Maximum de 50 PV par mois, avec 10 PV par événement/action majeur. + Modificateur de Vitalité

Effets en Fonction des PV

450-500 (Idéal) : +10% revenus, espions détectés (75%), 25% d'éviter catastrophes, PV ne descendent pas sous 400, +25 PV prochain ajustement. 400-449 (Florissant) : Comme "Idéal", sans le bonus de PV pour le prochain ajustement.

350-399 (Prospère) : +10% revenus, 25% d'éviter catastrophes, espions détectés (25%).

300-349 (Sain) : +10% revenus, espions détectés (25%).

270-299 (Stable) : Espions détectés (25%).

230-269 (Moyen) : Pas d'effets spéciaux.

200-229 (Instable) : 1 sur 6 chances de perdre 10% des PV.

150-199 (Méfiant) : Milice paysanne, revenus réduits, pas d'aide des demi-humains.

100-149 (Rebelle) : Comme "Méfiant", mais avec des revenus plus bas et -5 PV/mois.

50-99 (Belliqueux) : Comme "Rebelle", mais avec -10 PV/mois, attaques de bandits, hostilité militaire.

Vous pouvez choisir de créer un système plus complexe, basé sur les divers facteurs du gouvernement d'un domaine. En y incluant les points de vie de votre dirigeant (PV du PJ) vous faites le choix de risquer sa fin et par la même la fin du royaume (comme aux échecs).

Quêtes Spéciales : Permettez au dirigeant de lancer des quêtes spéciales qui, si elles réussissent, peuvent augmenter temporairement les PV du Royaume ou atténuer des effets négatifs. Cela ajoute une dimension d'aventure et de quête au jeu de gestion.

Modifier le niveau de confiance : Vous pouvez ajuster le nombre de base chaque mois du fait des actions du PJ, des évènements aléatoires et d'autres facteurs, à votre gré. Un bonus (ou une pénalité) maximal de 50 par mois, ou 10 par élément, est recommandé. De nombreux facteurs peuvent entraîner un changement du niveau de confiance, y compris (liste non exhaustive) : taux d'imposition, nombre et titres des visiteurs, nombre de tournois organisés, nombre de conseillers, de personnages officiels et de dirigeants, croissance ou décroissance de la population, intempéries, nombre de jours fériés, changements dans les domaines voisins, existence de bandits, guerres, nombre et qualité des magistrats et shérifs, nombre et qualité des forces militaires, nombre de forteresses, évènements de tous types, relations avec les demi-humains du voisinage.

Déplacement : Un royaume ne se déplace pas il se renforce grâce à de nouvelles conquêtes, des inféodations, des explorations, et ainsi agrandi sa superficie grâce a des reliques ceci donne lieu à une augmentation en points de vie,
- Améliorations du royaume (Augmenter ses caractéristiques) (Améliorer son armée (Puissance) Fo améliorer son Pouvoir (int), Améliorer sa Justice (Sag) sa maitrise (Dex) etc....
- Construire des grandes architectures et augmenter sa classe d'armure (Argent)
- Chance de découverte, exploration. (Chance de découvrir de l'or, trésor) Voir CONTRÉE CACHÉE / MYST / PERDUE dans le *Manuel des Royaumes.*
- Conquêtes, Colonisation, Esclavage, Guerres Saintes (Croisades)
- Trouver de nouveaux sortilèges de royaume et des reliques pour son peuple.

Les Armées

Le niveau et taille des armées : Les armées grandissent suivant le niveau du royaume une armée d'un petit royaume ne peut avoir une grande armée aussi les armées sont classée en (P,M,G,Gig) suivant le niveau (Petit 1-4) (Moyen 5-10) Grand (11-15) Gigantesque (16-20). Bien sur une armée moyenne rapportera plus de points d'expérience si elle est vaincue quand elle est plus grande, une armée de taille P x1 de Taille M x2 de taille G x3 et Gig x5 points d'expérience de base et or pour les acheter. (Le moral reste identique, pareil pour les armées spéciales Mercenaires achetées elle dépendent de la taille du Royaume et les prix sont multipliés de la même façon.
Dés de vie : vous pouvez décider d'attribué des points de vie de base de l'armée suivant la race auquel on peut ajouter des points de vie du royaume. Mais ils n'augmentent pas, seuls les points de vie du royaume augmente par niveau et ses points là peuvent être répartis sur les armées au choix du dirigeant.
Les Classes d'armure, Mouvement et nombre d'attaque reste inchangés mais le nombre de tactique qu'apprennent ces armées augmente a chaque niveau ainsi que leur moral :

Niveau du Royaume	Type d'armée	Taille	Moral	Exp
01-04	Infanterie Type I	P	-	x1
05-10	Cavalerie Type I	M	+10%	x2
11-15	Artillerie Type I	G	+20%	x3
16-20	Volante Type I	Gig	+30%	x5
01-04	Infanterie Type II	P	-	x1
05-10	Cavalerie Type II	M	+10%	x2
11-15	Artillerie Type II	G	+20%	x3
16-20	Volante Type II	Gig	+30%	x5
01-04	Infanterie Type III	P	-	x1
05-10	Cavalerie Type III	M	+10%	x2
11-15	Artillerie Type III	G	+20%	x3
16-20	Volante Type III	Gig	+30%	x5
01-04	Infanterie Type IV	P	-	x1
05-10	Cavalerie Type IV	M	+10%	x2
11-15	Artillerie Type IV	G	+20%	x3
16-20	Volante Type IV	Gig	+30%	x5

La Loyauté

LOYAUTÉ DES ARMEES, OBÉISSANCE ET MORAL
La loyauté est tout simplement le pourcentage de recruter pour un dirigeant, un roi, un seigneur une nouvelle armée de type I pour son royaume.
La loyauté de toutes les armées associées à un dirigeant dépend de plusieurs facteurs dont le plus important reste avant tout le Charisme du personnage.
Cette loyauté initiale est le moral de base modifiée par des événements ultérieurs et les relations suivies entre le maître (le dirigeant) et ses subordonnés (compagnons d'armes et armées). La loyauté prend toute son importance dans les situations délicates, que ce soit un infâme complot interne, le défi d'un rival, ou lors d'une guerre. Les situations typiques qui requièrent un tirage de loyauté, d'obédience ou de moral sont énumérées ci-dessous. Ces tirages sont déterminés en fonction des ajustements sur la loyauté de base (variable
Selon le charisme du personnage). Le total définitif est comparé avec le résultat du dé. Si ce dernier est supérieur, les individus en question se montrent déloyaux, désobéissants ou couards

Tableau du Charisme – Informations pour le dirigeant

Score	Charisme	Nombre maximum d'armée	Ajustement à la Loyauté	Ajustement aux Réaction
3		1	-30%	-25%
4		1	-25%	-20%
5		1	-20%	-15%
6		2	-15%	-10%
7		2	-10%	-05%
8	Minimum elfe	3	-05%	normal
9		3	normal	normal
10		3	normal	normal
11		4	normal	normal
12	maximum demi-orque	4	normal	normal
13		5	+05%	+10%
14		5	+10%	+10%
15	minimum pour un druide	5	+15%	+15%
16	maximum pour un nain	5	+20%	+25%
17	Minimum pour un paladin	6	+30%	+30%
18		6	+40%	+35%
19		6	+50%	+40%
20		6	+60%	+45%
21		6	+70%	+50%
22		6	+80%	+55%
23		6	+90%	+60%

24	6	+100%	+65%
25	6	+100%	+70%

AJUSTEMENTS À LA LOYAUTÉ DES ARMEES DE BASE :
Situation Conséquence d'un échec corruption coopération
témoigne contre le seigneur témoigne possibilité d'être
laissé seul et face à un potentiel désertion abandonné désertion
ordre dangereux refus ordre héroïque refus
ordre dangereux et héroïque refus ordre de sauver des
membres du groupe refus ordre de sauver le seigneur refus
en combat avec un adversaire dangereux fuite seigneur
immobilisé ou mort fuite offre de reddition encerclé par un
ennemi supérieur reddition ordre d'utiliser un objet magique
personnel refus

LOYAUTÉ DE BASE : 50 %+/- ajustement de Charisme.

Loyauté Ajustée Loyauté
moins de 01 Aucune - cherche à tuer, capturer,
blesser ou déserter à la première opportunité
01-25 Déloyal - cherche toujours à satisfaire
son propre intérêt, quelles que soient les circonstances
26-50 Faible - cherche à satisfaire son intérêt
au premier signe de faiblesse
51-75 Moyenne - soutient si le danger n'est pas
trop grand
76-00 Loyal - cherche toujours à défendre la
cause de son seigneur, même en courant de grands risques
plus de 00 Fanatique - sert le seigneur sans poser
de question, et prêt à sacrifier sa vie sans hésitation

AJUSTEMENT A LA LOYAUTE DE BASE

Engagement ou Enrôlement	Ajustement
capturé et engagé	– 15 %
compagnon d'armes	+ 5 %
esclave	– 30 %
population locale	0%
mercenaire	0 %
mercenaire (courte période)	– 5 %
Leader Mercenaire indépendant associé	– 10 %

Durée d'engagement ou d'association*	Ajustement
moins de 1 mois	– 5 %
moins de 1 an	+ 0 %
1 à 5 ans	+ 10 %
plus de 5 ans	+ 25 %

* Ceci inclut les interruptions entre les périodes de service et le temps écoulé depuis que l'individu est connu du personnage.

Niveau d'entraînement ou statut	Ajustement
sans entraînement ou paysan	– 25 %
peu d'entraînement ou troupes levées	– 15 %
réguliers nouvellement recrutés	– 5 %
réguliers entraînés élite, sous-officiers, fonctionnaires peu importants	+ 10 %
serviteurs experts	+ 20 %
gardes, officiers, fonctionnaires importants, compagnons d'armes	+ 30 %

Rémunération (Niveau du Trésorier)	Ajustement
aucune (Niveau 16-20)	– 20 %
faible, en retard (Niveau 12-15)	– 10 %
moyenne (Niveau 7-11)	0 %
au dessus de la moyenne, choix des parts (Niveau 5-6)	+ 5 %
exceptionnelle, primes, dons d'objet* (Niveau 1-4)	+ 10 %

* En général, magiques pour les Conseillers

Discipline/activité (Niveau du Général)	Ajustement
aucune/une (Niveau 1-5)	– 10 %
laxiste/faible (Niveau 6-11)	– 5 %
ferme et dure/occasionnelle (Niveau 12-15)	0 %
ferme et juste/répétée (Niveau 16-20)	+ 10 %

Traitement (Niveau du Général)	Ajustement
inhumain et impitoyable (Niveau 16-20)	– 25 %
cruel et dominateur (Niveau 12-15)	– 10 %*
indifférent ou inconstant – 5 % (Niveau 6-11)	+ 10 %
juste, bon et constant (Niveau 1-5)	+ 15 %

* S'applique uniquement lorsque le seigneur est absent, immobilisé ou mort. S'il est proche et en poste, les - deviennent des +. Dans les autres cas, transformer en 0 % (peur).

Préférence Raciale Seigneur à l'armée associée
01-20 Antipathie – 5 % – 10 %
21-40 Bienveillance + 10 % + 5 %
45-55 Haine – 20 % – 15 %
56 -80 Neutralité 0 % 0 %
81-90 Préférence + 20 % + 15 %
80-00 Tolérance 0 % – 5 %

NOTE : Les ajustements de préférence sont cumulatifs, mais uniquement en ce qui concerne le seigneur et ses associés. Dans le groupe, seul le plus détesté ou le plus apprécié entre en ligne de compte.

Facteurs d'alignement

L'alignement est :	Seigneur	Armée
différent d'une place	0 %	0 %
différent de deux places	– 15 %	– 5 %
différent de trois places	– 35 %	– 20 %

Exemples : loyal mauvais - loyal neutre : une place
loyal mauvais - loyal bon : deux places
loyal mauvais - chaotique bon : trois places

Alignement du seigneur Ajustement
loyal bon + 15 %
loyal neutre + 10 %
loyal mauvais + 5 %
neutre bon 0 %
neutre 0 %
chaotique bon – 5 %
chaotique neutre – 10 %
neutre mauvais – 15 %
chaotique mauvais – 20 %

Considérations spéciales	Ajustement
assassinat d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle devant témoin(s)	– 40 %
torture d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle devant témoin(s)	– 30 %
rumeur d'assassinat/abandon d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle	– 20 %
parjure ou déserteur	– 15 %
rumeur de torture d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle	– 10 %
renvoi de compagnon ou de serviteur fidèle sans raison	– 5 %
offre de part de trésor, ou de prime dans les 2 derniers mois	+ 5 %
à risqué sa vie pour défendre son armée	+ 10 %
retenu contre rançon ou libéré durant l'année passée	+ 15 %
à sauvé directement ou personnellement la vie	+ 25 %
utilisé ou diminué ses objets magiques pour aider l'armée (y compris les sorts, surtout les soins)	+ 25 %
a ramené son armée à son état normal (résurrection ou rappel à la vie)	+ 50 %

Note : n'appliquez qu'un bonus et un malus (le plus important de chaque
catégorie).

Ajustement de situation	Ajustement
seigneur mort ou encerclé et débordé par le nombre	– 25 %
seigneur hors de combat	– 15 %
chaque Leader mort ou hors de combat	– 5 %
chaque dizaine de points de vie perdue par l'armée	– 3 %
chaque dizaine de points de vie de l'armée ennemie	– 1 %
chaque dizaine de points de vie hors de l'armée ennemie hors de combat	+ 1 %
chaque dizaine de dé de vie, d'armée alliée	+ 2 %
chaque Leader présent en vue et en vie	+ 5
%Seigneur présent, en vue et en vie	+ 15 %

A l'instar du jeu d'échec si le Dirigeant meurt, la partie est terminer c'est pour cela que la plupart du temps il reste enfermer au bastion, dans son château fort ou citadelle et ne prend pas part à la bataille.

Toutefois si lui ou un de ses ministres ou leader le fait à la tête d'une armée les bonus de loyauté augmentent considérablement.

Quand toutes les modifications ont été effectuées, ajustez la loyauté de base et tirez un dé de pourcentage. (Si vous êtes sûr de vous, la plupart de ces facteurs seront évidents sans vraiment les vérifier les uns après les autres, simplement en ne laissant rien au hasard des relations avec le personnage ou le groupe et en les laissant agir comme il convient. Mais il est important que, jusque-là, vous vous familiarisiez avec cette procédure et l'utilisation de ces tableaux).

Exemple de Recrutement d'une Armée (Loyauté)
Le dirigeant Baron Lionel souhaite recruter une nouvelle armée pour défendre son territoire. Le score de Charisme du Baron Lionel est de 12, ce qui est considéré comme moyen. Voyons comment cela affecte la loyauté :
Charisme (Score 12) : Donne un moral de base de 50% sans ajustements additionnels. Nombre maximal d'armées (d'après le Charisme) : 4 Ajustement à la Loyauté : Aucun ajustement (normal).
Maintenant, nous appliquons d'autres ajustements basés sur la situation : Engagement ou Enrôlement : Les troupes sont issus de la population locale (0% d'ajustement).
Niveau d'entraînement : Les troupes sont des réguliers nouvellement recrutés (-5% d'ajustement).
Rémunération : La paye est moyenne (+0% d'ajustement).
Discipline : La discipline est ferme mais occasionnelle (+0% d'ajustement).
Traitement : Le baron est indifférent ou inconstant, ce qui ne donne ni bonus ni malus (+0%).
Alignement : L'alignement du baron et de l'armée est le même (+0%). En ajoutant tous les ajustements, nous avons : Loyauté de base : 50% Ajustements : -5% pour le niveau d'entraînement Ainsi, la loyauté ajustée serait de 45%. Cette loyauté signifie que les troupes sont relativement peu sûres. Selon la table de Loyauté Ajusté Un jet de sauvegarde contre la « Désobéissance/Désertion » est donc nécessaire.

Le Moral

Vérifiez le moral (Contrôle de Commandement): Alors que les guerriers barbares tels que les vikings ne souffre pas d'un manque de contrôle, les troupes plus civilisées le font. Il est parfois nécessaire qu'un leader soit a proximité pour donner des ordres. La portée du contrôle de commandement est égale à la Puissance sous forme de rayon en mètre. Peu de soldats veulent mourir. Si une unité subit des pertes importantes, les survivants peuvent perdre leur sang-froid dans la bataille. Plutôt que de rester et se battre, le reste de l'unité pourrait alors être tenté de fuir. Si une unité survivante a perdu plus de la moitié des groupes avec lesquels elle a commencé, elle doit immédiatement vérifier son moral. Un jet de moral est un pourcentage augmenté du bonus de Puissance en utilisant le modificateur de Puissance le plus élevé parmi les groupes la composant (y compris les solos ou dirigeants rattaché à un groupe survivant de l'unité). En cas d'échec au jet, l'unité est rompue. Pour le reste de la bataille, une unité rompue ne peut que réaliser l'action Se replier. Le MD détermine où l'unité se déplace, mais il doit chercher un chemin sûr, loin des unités ennemies. Un solo, qu'il soit rattaché ou détaché, n'est jamais rompu. Il peut décider de se déplacer avec une unité rompue ou immédiatement quitter l'unité au début de l'un de ses tours.

Les vérifications de moral sont destinées à déterminer le degré de combativité des armées. Elles s'appliquent aux armées du personnage joueur ainsi qu'aux armées composées de groupes de monstres intelligents (voir aussi Loyauté des compagnons d'armes et des serviteurs, obéissance et moral). Le moral de base est de 50 % + Score de Loyauté
Le joueur (Dirigeant) doit faire un score inférieur sur le d100 pour continuer le combat et garder le Moral.

Faire une vérification dans les circonstances suivantes

Face à un adversaire de tout évidence supérieur*	chaque round
25 % de votre armée ** éliminé ou tué	Vérification. à -5 %
Leader inconscient	Vérification. à -10 %
50 % + du groupe ** éliminé ou tué	Vérification. à -15 %
Leader tué ou en fuite	Vérification. à -30 %

* Par exemple, lorsque l'adversaire attaque deux fois plus souvent.
** Ou si un Leader subit le même pourcentage de dégâts personnels.
Autres ajustements aux vérifications de moral :
- Une armée alliée en fuite – 5 %
- Une armée alliée vaincue – 10 %
- Infliger des dégâts sans en subir + 20 %
- Chaque armée ennemie tuée + 10 %
- Présence d'un Leader supplémentaire +5 %
- Subir des dégâts sans en infliger -10 %
- Chaque armée alliée en fuite -15 %
- Surclassé ou surpassé en nombre dans un rapport de 3+ contre 1 -20 %

SCORES DE MORAL
Pour chaque armée, utiliser le moral de base (loyauté) et lancer un d100. Ajuster le résultat avec les pénalités et les bonus. Si le chiffre total est inférieur ou égal au score de loyauté, le moral est bon. S'il est supérieur, la créature réagit selon la table de perte de moral ci-dessous.
Monstres intelligents : Voir tableau des armées. Chaque monstre possède un score de moral de base de 50 % plus 5 % par dé de vie au-dessus de 1, et plus 1 % par point de vie en plus des dés de vie. Si un jet de moral est nécessaire, la procédure est la même que pour les compagnons d'armes.
PERTE DE MORAL
1 % à 15 % recule en combattant
16 % à 30 % rompt le combat, retraite
31 % à 50 % fuite, panique
51 % et plus reddition
La différence entre le score maximum pour garder le morale et le résultat ajusté du d100 représente le % de perte de moral.

Exemple pour les Joueurs
Imaginons une armée de créatures avec un score de loyauté de base de 65% (charisme du dirigeant inclus). Lors d'une bataille, ils perdent 30% de leurs troupes et leur leader est inconscient. Ils doivent faire un jet de moral avec un malus de -10% (leader inconscient) et un autre de -15% (pertes de 50% de l'armée), ce qui réduit le score de loyauté effectif à 40%. Le joueur lance donc un d100 :
Si le résultat est de 40 ou moins, l'armée garde son moral.
Si le résultat est de 41 ou plus, l'armée perd son moral et suit la table de Perte de Moral pour déterminer sa réaction (par exemple, si le résultat est de 56, la perte de moral est de 16%, donc l'armée rompt le combat et bat en retraite). Un jet de sauvegarde contre la « Désobéissance/Désertion » est donc nécessaire.

Les Solos

Dans les tumultueuses et vastes étendues des batailles de masse, où des armées entières se confrontent avec fureur, émerge une figure distincte : le solo. Ces individus puissants se distinguent non seulement par leur capacité à influencer le cours de la guerre, mais aussi par leur autonomie remarquable sur le champ de bataille. Le solo peut être un héros valeureux, un antagoniste redouté, ou toute entité dotée d'une force exceptionnelle et d'une volonté de fer. Voir les sorts de magicien *Aspect du Dragon*, *Souffle de dragon, Vol de Dragon* de clerc *Forme des Dieux, Ailes de Déva,* ainsi que tous les autres sorts comme *Autométamorphose.* Le dirigeant, roi ou seigneur lui-même peut prendre se rôle ainsi que ses lieutenants, Magistère et Grand Prêtre etc...

Nature et Capacités : Un solo navigue avec aisance dans le chaos des combats, capable d'agir indépendamment ou de s'intégrer stratégiquement à un groupe allié. Cette flexibilité permet au solo de s'adapter dynamiquement aux circonstances changeantes de la bataille. Qu'ils choisissent de mener des assauts dévastateurs en solitaire ou de renforcer les rangs d'un groupe, leur présence est un facteur déterminant dans l'équilibre des forces.

Interaction avec les Groupes : L'action de "Rejoindre" est au cœur de l'intégration d'un solo à un groupe 10% par niveau. Cette manœuvre tactique leur accorde une protection contre l'isolement, tout en leur permettant de conserver une capacité d'action pleine et entière. Une fois intégrés, ces guerriers solitaires peuvent ajouter leurs points de vie à l'armée choisie, manœuvrer avec l'armée, apportant leur force là où elle est la plus nécessaire, sans pour autant être entravés par les limitations du mouvement de celle-ci. (Le CM reste celui de l'armée)

Rôle Stratégique : Les solos brillent particulièrement dans leur rôle de commandants. Capables d'insuffler courage et détermination, ils peuvent transformer le cours d'une bataille par des ordres judicieusement choisis. Que ce soit par la préparation, la motivation, ou le ralliement des troupes, leur

Leadership transcende la simple puissance brute pour devenir une inspiration pour ceux qu'ils mènent au combat.

Vulnérabilités et Forces : Malgré leur puissance, un solo isolé reste vulnérable. L'éloignement d'un groupe allié le rend susceptible aux assauts ennemis, qui gagnent en efficacité et en brutalité. La proximité d'alliés est donc cruciale pour maintenir l'intégrité du solo sur le champ de bataille. Cependant, lorsqu'ils sont correctement positionnés et soutenus, leur capacité à infliger des dégâts et à influencer les stratégies adverses est sans égale.

Rôle en tant qu'armée : Un solo malgré son unité compte pour une armée et réduit donc le nombre d'armée possible. Un royaume de niveau 9 aura ainsi la possibilité d'avoir 2 armées et un solo, Au lieu de trois armées. Le solo aura donc intérêt à être plus puissant qu'une armée conventionnelle qu'il remplace.

Les leaders au Combat

Une armée peut être dirigée par un seul héro (Seigneur ou un des quatre Ministres : Gardien, Général, Vice-roi, ou Héritier), Elle bénéficie de plusieurs avantages :

Combat plus long : Un héros attaquant ou défenseur peut mener son armée avec un round de combat supplémentaire : ajoute une attaque supplémentaire. Le joueur n'est pas obligé d'utiliser cette attaque s'il ne le veut pas.
Plus grande force : Au combat, le héros est placé avec n'importe quelle armée ou troupe, ce qui augmente les dégâts de cette unité de 1 pour les ministres et de +3 /+3 pour le Roi. Si le héros reste avec cette armée pendant toute la durée de la bataille, à moins que l'unité ne soit éliminée. Si la troupe est éliminée, le héros meurt avec la troupe désignée et ne peut être réassigné. (Voir pour désigner un nouveau ministre)
Plus grande Vie : Le leaders rajoutent 1d20 PV à l'armée qu'il dirigent.
* ANTI HÉRO-LEADER : Si un Leader adverse est d'alignement opposé sur la table des alignements, il devient un Anti-Héro Leader et son bonus est +3/+3 comme un roi.
* Il y a cependant une Immunité au Seigneur ou Roi qui lui ne peut être tué que dans le Basion ou si tous les ministres (4) ou troupes du royaume sont éliminés, la bataille se termine alors est le seigneur meurt dans la zone du combat.

Diplomatie

La diplomatie permet un joueur de gagner un pays allié. Inférieur ou égal à son niveau de royaume.
Le grand diplomate doit faire de la diplomatie, Ce ministre doit être dans la région de la capitale d'un pays non alignés. Si
La capitale est occupée par une autre l'armée du joueur, aucune diplomatie ne peut être tentée. Pour faire la tentative de diplomatie, le joueur regarde sur la carte Pays (voisin) pour trouver la cote diplomatique (Ego) et l'alignement qui correspond à l'alignement de son pays d'origine.
Ensuite, il choisit le pays avec le modificateur de diplomatie (Ego) Puis il lance Id20. Si le résultat est égal ou supérieur à la cote diplomatique (avec des ajustements), le pays s'allie.
La notation diplomatique (Ego) peut être affectée par des Reliques offertes en cadeau. Chaque Relique défaussée donne un + 1 bonus à la cote diplomatique.
Si la diplomatie est couronnée de succès, tous les domaines
Du royaume qui n'est pas occupé par un autre Les armées des joueurs appartiennent à l'actif joueur.
Le royaume allié aidera le royaume du joueur chaque fois que celui-ci réussira une tentative réussit de diplomatie (d20)
En cas de 1 sur le d20 le grand diplomate disparait ou est assassiné.
Et les l'armées seront ajouter pour le pays allié est placées n'importe où à l'intérieur du pays et marqués d'une nouvelle marque étrangère au royaume. Après la Bataille, les armées étrangères activées retourne dans leur royaume.

La Douane

Une armée afin d'attaquer un royaume ennemi doit pouvoir passé par un royaume ou différents royaumes neutres ou inférieurs ou supérieurs en niveau, mais ceux-ci peuvent alors demander un droit de douane ou de passage. Des négociations avec le grand diplomate s'engage alors, car le prix du passage d'une, voir de plusieurs armées sur son territoire est un inconvénient à « dédommager ». Les droits de douane et de passage varient selon plusieurs facteurs. Un jet de pourcentage devra donc être lancer.
Elle varie aussi selon l'animosité raciale, ainsi un pays elfe ne verra d'un très bon œil, le passage de plusieurs armées de nains passer sur son territoire et le prix de la douane ou prix de passage sera alors très élevé voir prohibitif et confiscatoire. Voir même impossible car alors le pays neutre risquera de rentrer en conflit armé.

Déclenchement de la Négociation Lorsqu'une armée souhaite traverser un royaume neutre ou inférieur, une phase de négociation s'engage. Le meneur de jeu (MJ) décrira la situation et initiera les négociations.
Facteurs Influents

Importance de l'Armée : La taille et la puissance des armées influencent le montant demandé. Des armées de type I (0%) de type II (-05%) Type III (-10%) Type IV (-20%)

Relations Diplomatiques : Les relations existantes entre les royaumes (amicales, neutres, hostiles) influencent le coût du passage. Ainsi que le niveau bonus en (%) du grand diplomate.

P : indique une nette préférence. Les relations et les échanges avec cette race seront cordiaux. +20%
B : indique que cette race montre une grande bienveillance pour l'autre race. +10%
T : indique que cette race est considérée avec tolérance et est Généralement acceptée, si ce n'est aimée.
N : indique que les rapports entre ces deux races relèvent de la plus stricte neutralité, avec éventuellement un peu de Suspicion -05%
A : indique que cette race est habituellement accueillie avec Antipathie. -10%
H : indique une haine profonde entre les deux races. -25%

D100	Chance de Passage	Taxe/Armée
0-10%	5%	10d6
11-20%	10%	9d6
21-30%	15%	8d6
31-40%	20%	7d6
41-50%	25%	6d6
51-60%	30%	5d6
61-70%	35%	4d6
71-80%	40%	3d6
81-90%	45%	2d6
91-100%	50%	1d6

Conséquences d'un Échec des Négociations

Pourcentage	Conséquence
0-10%	Formation d'une Coalition des pays Frontaliers
11-20%	Déclaration totale de Guerre
21-30%	50% des armées se mobilisent
31-40%	Augmentation des Taxes de Douane 100%
41-50%	Capture d'un ou plusieurs dirigeants (1d6)
51-60%	Sanctions Économiques, espionnage
61-70%	Blocage Diplomatique
71-80%	Avertissement aux Royaumes Voisins
81-90%	Sabotage (1-6) D6
91-100%	Relancer les négociations

Éclaireurs

Certaine armée infanterie, cavalerie ou volantes peuvent avoir la spécialisation « éclaireur » dans les royaumes. Cette spécialisation permet d'augmenter les qualités de l'artillerie.
Règle de l'artillerie : "L'artillerie peut tirer sur des cibles à longue distance, mais nécessite une unité d'éclaireur pour cibler précisément les unités ennemies hors de vue directe. Sans éclaireur, l'artillerie subit une pénalité de précision de -2.
Une compétence réussit de voleur « Espionnage » confère Bonus de +2

Guerre de siège simplifiée

Seulement les armées d'artilleries ou Volantes peuvent attaquer l'intérieur du bastion et sa garnison. (Ni les marines, Cavaleries, Infanteries, éclaireurs ne peuvent combattre à l'intérieur) Seule 5 armées peuvent stationnées dans le Bastion. La durée du siège est fixée à 1d10+5 tours au-delà duquel le siège est considéré comme perdu.
Une force située à l'intérieur d'un ouvrage fortifié (ville fortifiée, château, forteresse, etc.) peut être attaqué par une autre force, mais a une position supérieure. C'est ce qu'on appelle un « siège ». La force à l'intérieur de la structure est le défenseur.
Si le défenseur sort de la structure, les règles habituelles non modifiée doivent être utilisées. Si le défenseur reste à l'intérieur de la structure, un les résultats du siège ; utiliser les règles de siège simplifiées suivantes :

Le défenseur bénéficie des avantages suivants :
1. Calcul du ratio des troupes, Abaissez la classe d'amure du bastion en fonction du nombre de Troupes de défense par exemple : 2 armées sont stationnées donc -2 en CA
2. Les résultats de moral au combat de « Retraite » ou « Déroute » sont ignorés par le défenseur.
3. Toutes les pertes des défenseurs sont réduites de moitié.
L'attaquant dispose des options suivantes :
1. L'attaquant peut attaquer normalement, en utilisant les règles ci-dessus, et souffrir parce que le défenseur est si bien placé
2. L'attaquant peut « assiéger » le défenseur - l'attaquant entoure les défenseurs, les gardant à l'intérieur de la structure. Cela ajoute + 5 au bonus de toucher de l'attaquant pour chaque attaque de siège. Cela représente la facilité de toucher par les engins de siège une cible immobile

Note spéciale : Certaines forces ont des clercs disponibles pour créer magiquement de la nourriture et de l'eau. Si un défenseur assiégé n'a pas de clerc, le MD doit tenir un registre des

RACES DE PERSONNAGES – PRÉFÉRENCES RACIALES

Tableau 25 – Races de Personnage – Préférences raciales

Race	NG	NC	NM	EN	EG	EH	EV	ES	EB	GP	GS	½E	PP	PC	PG	½O	H
Nains gris (NG)	P	A	A	B	H	H	H	H	H	A	A	N	N	T	N	N	N
Nains des Collines (NC)	A	P	B	H	A	A	A	A	A	N	B	N	T	B	B	H	N
Nains des Montagnes (NM)	A	B	P	H	A	A	A	A	A	T	T	N	T	B	T	H	N
Elfes Noirs (EN)	B	A	A	P	H	H	A	H	H	H	A	A	A	A	A	T	N
Elfes Gris (EG)	A	A	A	H	P	B	A	T	B	N	T	B	T	T	B	A	N
Elfes Hauts (EH)	A	A	A	H	B	P	A	N	B	T	T	B	T	T	B	A	N
Elfes des Vallées (EV)	A	A	A	A	N	N	P	N	N	B	B	T	N	N	T	A	A
Elfes Sauvages (ES)	A	A	A	H	N	N	A	P	N	A	A	A	A	A	N	A	A
Elfes des Bois (EB)	A	A	A	H	B	B	A	N	P	N	N	B	T	T	N	A	N
Gnomes des Profondeurs (GP)	A	N	T	H	N	N	T	N	N	P	B	N	T	T	T	A	N
Gnomes de la Surface (GS)	A	B	B	A	T	T	B	N	N	B	P	T	B	B	B	H	N
Demi-Elfes (½E) *	N	N	N	P	P	P	P	A	P	N	T	P	N	N	T	A	T
Petites-Gens Pieds-Velus (PP)	N	T	T	A	T	T	N	N	T	N	T	N	P	P	P	N	T
Petites-Gens Costauds (PC)	T	B	B	A	T	T	N	N	T	T	T	N	P	P	P	N	N
Petites-Gens Grands-Gars (PG)	N	T	T	N	B	B	T	T	B	N	T	B	P	P	P	N	N
Demi-Orques (½O)	N	H	H	N	A	A	A	A	A	A	H	A	N	N	A	P	T
Humains (H)	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	T	N	N	N	N	P

Réserves de nourriture des défenseurs. Après ces sont épuisés, le défenseur perd 10% de ses chiffres (pas de classement points) par semaine jusqu'à la fin du siège.

Les Renforts

Un royaume peut obtenir dans certain cas des armées renforts ou alliées sont indiquer souvent comme suit : (1) *Voir Guide des royaumes.* Ces armées ont 10% par tour de rentrer dans le combat, plus des bonus supplémentaires à la discrétion du MD liés à la présence d'artéfact à défendre ou non. Le MD devra faire les tirages pour savoir quelles reliques adaptées se trouvent dans le royaume et qui mérite d'être défendu par la nouvelle armée. Les points de vie de cette armée de renfort sont divisé par 4 soit par exemple soit 25% de 480 de ce royaume soit 120 points de vie. Ce même chiffre (1d10) servira pour savoir à quelle période l'armée intervient.
Ces armées alliées, de renforts ou de mercenaire ou invoquées par des sortilèges viennent en aide au bout de 1-10 tours. Ces armées ne sont pas des corps d'armée entier, ils mettent donc 4 tours supplémentaires pour se former et sont composés en quatre contingents Qui divise leur point de vie en 4 parties égale : (1) Avant-garde, (2) garde-principale (3) Arrière-garde (4) Réserve. Ces armées renforts sont fractionnées, voici un exemple : « Une armée volante de type IV de dragon vénérable se rallie aux troupes du seigneur local, celui-ci lance 1d10 soit 5 tours (5 heures) celle-ci est fractionnée ses points de vie de base de 120 points sont répartis en 4 portions de 30 points qui attaqueront sur la même position en se renforçant de manière groupée et les dégâts reste identique. L'avantage est le suivant : Un magistère ennemi pris au dépourvus lancera des sorts de boule de feu autant qu'il y a de corps d'armée soit 4 sorts au lieu d'un en temps normal, bien sûr les 4 corps d'armées disparaitront les uns à la suite des autres pulvérisée par les boules de feux jusqu'à ce qu'il ne reste que la réserve. Mais si le magicien n'a plus de sort pour l'attaquer la réserve de dragon rouge réduira en cendre le magister impuissant et l'armée qui le suit. »

Fuite & Contre-Attaque

Concept : La contre-attaque permet à une unité de réagir immédiatement après avoir subi une attaque, offrant ainsi une attaque supplémentaire d'opportunité stratégique de riposter lors de la phase ennemie ou lorsque l'armée attaquante décide de se retirer du combat, l'armée attaquée à l'opportunité de les poursuivre et de lancer une contre-attaque.

Si l'armée attaquante annonce sa retraite. (Fuite) :
Jet de Commandement : Le leader de l'armée attaquée effectue un jet de Commandement (basé sur son niveau de royaume égal au DD (Degré de Difficulté) pour ce jet est 15.
* S'il est spécifié dans un royaume attaque spéciale 'Contre-Attaque' ce jet est automatiquement réussit.
Échec : En cas d'échec les armées renonce à engager la poursuite
Réussite : En cas de succès, l'armée attaquée peut engager la poursuite.
Processus de Poursuite : Jet de Vitesse : Comparez les vitesses de déplacement des deux armées. Si la vitesse de l'armée attaquée est égale ou supérieure à celle de l'armée en retraite, la poursuite est réussie.
Jet de Moral pour l'Armée en Retraite : L'armée en retraite doit effectuer un jet de Moral (d100). Si le résultat est supérieur à leur score de Moral, ils subissent des pertes supplémentaires (voir ci-dessous)

Contre-Attaque : Dégâts de la Contre-Attaque :
Les unités poursuivantes peuvent infliger une attaque immédiate supplémentaire.
Conséquences : L'armée en retraite (de dos) subit des dégâts supplémentaires doublés et peut être désorganisée ou subir des pertes de moral supplémentaire ou se rendre (Reddition) Cela nécessite un jet de loyauté pour l'armée Mais si ce jet échoue le Vainqueur récupère alors l'armée vaincue.

Exploration Culturelle

Capacités spéciales du Ministre / Leader : Grand Diplomate
Compétences : Diplomatie 20 rangs, Connaissances (histoire) 5 rangs, Connaissances (noblesse) 5 rangs, Connaissances Religieuse 5 Rangs Psychologie 3 rangs. Ethnologie 2 Rangs
Bonus d'ajustement du royaume : Justice, Culture.
Alignement : Tous non-mauvais ou chaotique

Niveau 1-3 : Connaissance Culturelle / Religieuse
Effet : Le Grand Diplomate gagne un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et de Connaissances (histoire / Religion) lorsqu'il interagit avec des cultures étrangères. Il peut également faire un test de Connaissances (histoire) pour obtenir des informations sur les coutumes et traditions locales.
Exploration : En voyageant dans des territoires inconnus, le Grand Diplomate peut identifier les coutumes locales pour éviter les faux pas culturels et gagner la confiance des habitants.

Niveau 4-6 : Perspicacité Diplomatique
Effet : Le Grand Diplomate peut utiliser la compétence Psychologie pour déceler les intentions et les émotions des individus d'une culture étrangère, avec un bonus de +2 à ces tests.
Exploration : Lors de négociations ou de rencontres avec des tribus ou des sociétés étrangères, le Grand Diplomate peut lire les émotions et intentions ou coutumes cachées pour ajuster son approche en conséquence.

Niveau 7-9 : Négociateur Émérite
Effet : Une fois par jour, le Grand Diplomate peut relancer un test de Diplomatie raté lorsqu'il tente de négocier ou de convaincre. Il doit utiliser le nouveau résultat.
Exploration : Dans des situations critiques où les négociations sont sur le point d'échouer, cette capacité permet de tenter une seconde chance pour parvenir à un accord ou éviter un conflit.

Niveau 10 : Linguistique Avancée
Effet : Le Grand Diplomate apprend à parler et comprendre trois nouvelles langues au choix. Il gagne également un bonus de +2 aux tests de Linguistique pour décoder des messages écrits ou parlés dans des langues étrangères.
Exploration : En découvrant des ruines anciennes ou en interagissant avec des peuples parlant des langues inconnues, le Grand Diplomate peut traduire et comprendre les écrits ou les discours, facilitant ainsi l'exploration et les relations.

Niveau 11 : Maître de la Diplomatie
Effet : Le Grand Diplomate peut effectuer un test de Diplomatie pour influencer les attitudes d'une créature en moitié moins de temps. Il gagne également un bonus de +2 à tous les tests de Diplomatie et de Psychologie.
Exploration : Dans des situations où le temps est crucial, comme lors de négociations pour la paix ou pour obtenir des informations vitales rapidement, cette capacité permet de Convaincre plus efficacement et plus rapidement.

Niveau 12 : Connaissance Culturelle (Ext)
Effet : Le Grand Diplomate obtient un bonus de +2 aux tests de Connaissances (histoire) pour des cultures étrangères et un bonus de +2 aux tests de Diplomatie lors des interactions avec ces cultures.
Exploration : En pénétrant des territoires inconnus, il peut rapidement assimiler et utiliser les connaissances culturelles pour naviguer avec succès dans les interactions sociales locales.

Niveau 13-15 : Perspicacité Diplomatique (Ext)
Effet : Le Grand Diplomate bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Psychologie pour comprendre les intentions et les émotions des individus d'une culture étrangère.
Exploration : Lors de rencontres avec des cultures différentes, il peut détecter les tensions ou les intentions cachées, évitant ainsi des conflits potentiels par une compréhension précise des motivations des autres.

Niveau 16-17 : Négociateur Émérite (Ext)
Effet : Le Grand Diplomate peut relancer un test de Diplomatie raté une fois par jour lorsqu'il tente de négocier ou de convaincre. Il doit utiliser le nouveau résultat.
Exploration : En négociant des accords commerciaux ou des traités de paix, cette capacité offre une marge d'erreur en permettant de retenter une persuasion cruciale.

Niveau 18-19 : Linguistique Avancée (Ext)
Effet : Le Grand Diplomate apprend trois nouvelles langues et obtient un bonus de +2 aux tests de Linguistique pour décoder des messages.
Exploration : En interagissant avec des peuples divers ou en déchiffrant des textes anciens, il peut rapidement comprendre et traduire, ouvrant de nouvelles routes de communication et de découverte.

Niveau 20 : Maître de la Diplomatie (Ext)
Effet : Le Grand Diplomate peut influencer les attitudes d'une créature en moitié moins de temps et bénéficie d'un bonus permanent de +2 aux tests de Diplomatie et de Psychologie.
Exploration : Atteignant le summum de son art, il peut convaincre et influencer rapidement même dans des situations de haute pression, facilitant les alliances et les résolutions de conflits avec une efficacité inégalée.

Us & Coutumes (D30)

1. Rituels d'Hospitalité : Nomades Khazari : Toujours offrir un cadeau avant de demander l'hospitalité. Refuser un cadeau est considéré comme une insulte. Les cadeaux les plus respectés sont ceux qui ont une signification personnelle ou qui montrent une compétence ou un artisanat exceptionnel comme des tapis.

2. Phases Lunaires : Elfes Nocturnes : Les réunions importantes doivent être planifiées lors de la pleine lune pour assurer la bénédiction des esprits nocturnes. Les décisions prises lors de la pleine lune sont considérées comme inviolables et sacrées.

3. Langue des Fleurs : Druides Sylvestres : Utiliser des arrangements floraux spécifiques pour transmettre des messages diplomatiques ou des invitations. Les fleurs utilisées doivent être cueillies à l'aube pour conserver leur pouvoir symbolique et spirituel.

4. Symbolisme des Couleurs : Orcs des Montagnes : Le rouge est réservé aux chefs et aux héros. Porter du rouge sans autorisation peut être vu comme une usurpation de pouvoir. Les chefs orcs portent souvent des capes rouges ornées de symboles tribaux.

5. Rites de Passage : Hommes-Lézards : Participer à une chasse rituelle pour prouver sa valeur et gagner le respect de la tribu. La chasse doit se dérouler dans les marais ancestraux, sanctifiés par les anciens.

6. Tabous Alimentaires : Nomades du Désert : Ne jamais consommer de viande de chameau ou de vache, considérée comme sacrée et protectrice. Les chameaux sont souvent ornés de bijoux protecteurs et vénérés comme des guides spirituels.

7. Formules de Politesse : Haut-Elfes : Toujours inclure un titre honorifique lors de l'adresse à un individu de rang supérieur. Les titres doivent refléter les réalisations et les vertus reconnues de l'individu.

8. Échanges de Savoir : Sages des Tours d'Ivoire : Partager un fragment de connaissance avant de demander une information précieuse. Les fragments partagés sont souvent inscrits sur des parchemins enchantés pour prouver leur authenticité.

9. Cérémonies de Paix : Gobelins des Marais : Fumer le calumet de paix pour sceller un accord ou une trêve. Le calumet est souvent décoré de symboles de paix et doit être allumé avec une flamme sacrée.

10. Danses Rituelles : Peuples Félins : Participer à une danse rituelle pour marquer le début des négociations et montrer son respect pour la culture locale. La danse doit être exécutée avec une précision et une grâce qui reflètent l'harmonie de la nature.

11. Coutumes Funéraires : Humains des Terres Gelées : Participer à une veillée funèbre pour honorer les morts et obtenir la bonne volonté des vivants. Les veillées sont souvent accompagnées de chants anciens racontant les exploits des défunts.

12. Tatouages Symboliques : Barbares du Nord : Montrer ses tatouages de guerre ou s'en faire tatouer pour prouver son courage et sa loyauté. Chaque tatouage raconte une histoire de bravoure et est appliqué lors de rites de passage cérémoniels.

13. Tabous de Parole : Tribu des Silencieux : Ne jamais mentionner le nom d'un défunt en public pour éviter de troubler leur repos. Les noms des défunts sont inscrits sur des pierres sacrées gardées dans des sanctuaires secrets.

14. Échanges de Nom : Hobbits des Collines : Échanger son vrai nom ou un cadeau avec un étranger est un signe de confiance et d'amitié. Les noms échangés sont souvent gravés sur des pendentifs portés comme symboles de ce lien spécial.

15. Coutumes de Mariage : Elfes des Bois : Offrir une flèche ornée pour signifier une demande en mariage, symbolisant l'union de deux lignées. La flèche est souvent fabriquée avec du bois sacré et des plumes rares. (*Voir FFII p.130*)

16. Signes de Respect : Minotaures : Incliner la tête légèrement en signe de respect envers les anciens et les leaders. Les cornes des minotaures sont souvent décorées de bandes de cuir ou de métal indiquant leur statut et leurs accomplissements.

17. Rituels de Purification : Gnomes des Cavernes : Se laver les mains dans une source sacrée avant d'entrer dans une nouvelle demeure ou un lieu sacré. La source sacrée est souvent gardée par un ancien qui récite des incantations de purification.

18. Trophées de Guerre : Ogres : Offrir un trophée de guerre à un chef de clan pour montrer sa bravoure et gagner son respect. Les trophées sont souvent des armes ou des symboles pris à des ennemis puissants.

19. Symboles de Propriété : Kobolds : Marquer les objets personnels avec un symbole de famille pour éviter les conflits de propriété. Les symboles sont inscrits avec des encres magiques qui brillent sous certaines lumières.

20. Cérémonies d'Intronisation : Lézardfolks : Participer à une cérémonie de sang pour être accepté comme membre à part entière de la tribu. La cérémonie inclut souvent des épreuves de résistance et de courage.

21. Cadeaux de Bienvenue : Tieflings des Cités : Apporter un petit cadeau symbolique lors de la première visite pour montrer son respect et son amitié. Les cadeaux sont souvent des amulettes protectrices ou des objets magiques mineurs.

22. Chants de Guerre : Orcs des Plaines : Apprendre et chanter les chants de guerre pour être accepté dans les rangs guerriers. Les chants racontent les histoires des grandes batailles et des héros légendaires.

23. Offrandes de Prière : Halflings des Champs : Faire une offrande de pain et de sel à l'entrée d'un village pour demander la protection des dieux locaux. Les offrandes sont placées sur des autels en pierre situés aux portes du village.

24. Coutumes d'Adoption : Demi-Orcs : Passer une épreuve de force ou de courage pour être adopté par une tribu ou une famille. Les épreuves sont souvent des défis physiques ou des actes de bravoure. Parfois boire une boisson ou calumet de paix.

25. Langue des Gestes : Elfes des Mers : Utiliser un langage gestuel spécifique pour communiquer sous l'eau ou en silence. Les gestes sont codifiés et enseignés dès l'enfance pour assurer une communication fluide et discrète.

26. Méditations Rituelles : Moines des Montagnes : Participer à une méditation collective pour apaiser les esprits et montrer son dévouement. La méditation est guidée par un maître et accompagnée de chants sacrés.

27. Symbole de la Clémence : Drows : Offrir une araignée en cristal, ou des habits en tissus rare noirs pour demander la clémence ou la paix. L'araignée symbolise la déesse Lolth et est souvent enchantée pour briller dans l'obscurité.

28. Invocations Protectrices : Aasimar : Réciter une prière protectrice avant de commencer une négociation pour appeler les bénédictions divines. Les prières sont souvent accompagnées de gestes rituels et de symboles sacrés.

29. Rituels de Fertilité : Satyres (Faunes) : Participer à des rituels d'accouplement pour assurer la fertilité des terres et des clans. Les danses et accouplements sont exécutées dans des cercles de pierre sous la pleine lune.

30. Tabous du Feu : Géants des Glaces : Ne jamais allumer un feu sans demander la permission, car le feu est un symbole de pouvoir et de vie. Les feux allumés sans permission sont immédiatement éteints et considérés comme une provocation.

Les Raisons d'Espionner

Capacités spéciales du Ministre / Leader : Maître Espion
Compétences 20 niveaux : Discrétion 5 rangs, Bluff 5 rangs, Psychologie 5 rangs, Connaissances (Voleur,Assassin,Acrobate) 5 rangs.
Bonus d'ajustement du royaume : Maitrise, Pouvoir
Alignement : Tous non-chaotique.
Capacités Spéciales du Maître Espion :

Niveau 1-3 : Codes de Sécurité
Effet : Le Maître Espion gagne un bonus de +2 aux tests de Bluff et de Psychologie lorsqu'il utilise des codes ou phrases de passe. Il peut également changer ces codes quotidiennement pour assurer la sécurité.
Espionnage : Utilise des phrases de passe pour identifier les alliés et éviter les traquenards.

Niveau 4-6 : Messages Codés
Effet : Utilise des encres invisibles et des codes complexes pour transmettre des messages secrets, avec un bonus de +2 aux tests de Linguistique pour créer et déchiffrer ces messages.
Espionnage : Assure que ses messages ne peuvent être lus que par les destinataires prévus.

Niveau 7-9 : Déguisements Parfaits
Effet : Crée des déguisements impeccables et maintient plusieurs identités avec un bonus de +2 aux tests de Déguisement.
Espionnage : Se fond dans différentes sociétés et cultures pour recueillir des informations sans éveiller de soupçons.

Niveau 10 : Signaux de Reconnaissance
Effet : Utilise des signaux discrets pour se reconnaître entre agents, avec un bonus de +2 aux tests de Bluff.
Espionnage : Communique avec ses alliés sans attirer l'attention des ennemis.

Niveau 11 : Réunions Secrètes
Effet : Planifie des réunions dans des lieux sécurisés et cachés, avec un bonus de +2 aux tests de Connaissances (local).
Espionnage : Discute de plans sans risque d'espionnage ou d'interruption.

Niveau 12 : Cachettes Sécurisées
Effet : Crée des cachettes pour dissimuler des objets importants, avec un bonus de +2 aux tests d'Artisanat.
Espionnage : Stocke des informations sensibles et des ressources dans des endroits sûrs.
Niveau 13-15 : Cryptographie Avancée
Effet : Utilise des techniques de cryptographie avancées, gagnant un bonus de +2 aux tests de Linguistique pour coder et décoder des messages.
Espionnage : Assure que même les communications interceptées restent incompréhensibles pour l'ennemi.

Niveau 16-17 : Réseaux d'Informateurs
Effet : Maintient un réseau d'informateurs, gagnant un bonus de +2 aux tests de Diplomatie pour recruter et interagir avec ces informateurs.
Espionnage : Recueille des renseignements précieux en temps réel grâce à des informateurs disséminés partout.

Niveau 18-19 : Techniques d'Évasion
Effet : Apprend des techniques d'évasion, gagnant un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties et de Discrétion pour échapper aux situations dangereuses.
Espionnage : Fuit rapidement et discrètement, évitant la capture même dans des situations critiques.

Niveau 20 : Maître des Poisons
Effet : Est expert dans l'utilisation des poisons, gagnant un bonus de +2 aux tests d'Alchimie pour créer et administrer des poisons.
Espionnage : Utilise des poisons pour éliminer des cibles ou se défendre, tout en étant capable de concocter des antidotes si nécessaire.

Résultats de L'Espionnage (D30)

1. Roi Malade : Le roi du royaume voisin est gravement malade et ses jours sont comptés. Une guérisseuse renommée vient d'arriver au royaume et pourrait offrir un espoir de guérison si elle est sollicitée à temps.

2. Pas d'Héritier : Le roi n'a pas de descendant mâle pour lui succéder. Un noble influent, loyal au roi, propose d'adopter un héritier capable de stabiliser le royaume et de prévenir une guerre de succession.

3. Troupes Démotivées : Les troupes du roi sont démotivées et ivres. Un héros de guerre local, connu pour ses discours inspirants, a accepté de prendre en main la remise en forme des troupes.

Reine Enfuit : La reine s'est enfuie avec un jeune prince, déclenchant des rumeurs de trahison et de guerre imminente avec le royaume d'origine du prince. Les tensions augmentent à la cour, et plusieurs nobles cherchent à profiter de la situation pour accroître leur pouvoir.

5. Royaume Ruiné : Le royaume est ruiné et aura du mal à payer la solde aux soldats. Cependant, une alliance commerciale lucrative vient d'être établie avec une riche cité-état, promettant une relance économique.

6. Trésorier Corrompu : Le trésorier du royaume détourne des fonds. Des ressources en pierres précieuses ont été récemment découvertes, promettant une potentielle relance économique.

7. Conspiration Noble : Un groupe de nobles complote pour renverser le roi. Le roi a aussi gagné le soutien d'une puissante guilde de guerriers, prêts à défendre le trône.

8. Alliance Secrète : Le royaume voisin a formé une alliance secrète avec un ennemi commun, menaçant de créer un front unifié contre vous et de lancer des attaques coordonnées.

9. Magicien Traître : Le conseiller magique du roi trahit et passe des informations secrètes à un autre royaume en vue de s'acheter une bibliothèque ancienne, contenant des savoirs perdus, a été récemment mise à jour.

10. Épuisement des Ressources : Les mines de ressources précieuses du royaume sont épuisées. Une vallée fertile, parfaite pour l'agriculture, a été découverte, offrant une nouvelle source de richesse.

11. Rébellion Paysanne : Une rébellion paysanne est en préparation à cause des lourds impôts. Une nouvelle méthode agricole augmente significativement les récoltes, apaisant potentiellement les tensions.

12. Général Disloyal : Un général clé du roi est disloyal et pourrait être convaincu de changer de camp en échange de richesses ou de terres ou d'un artefact puissant, capable d'améliorer les capacités des soldats.

13. Invasion Planifiée : Le royaume prépare une invasion secrète contre un allié. Un réseau de tunnels sous la capitale a été découvert, offrant des routes secrètes pour des missions d'infiltration.

14. Espions Internes : Le royaume a infiltré des espions dans la cour du roi voisin. Des tentatives de contre-espionnage doivent être peut-être tentées.

15. Route Commerciale : Une nouvelle route commerciale non protégée a été découverte. Un entrepôt plein de matériaux de construction rares a été découvert près de cette route.

16. Héritier Secret : un des nombreux bâtards du roi est un héritier secret potentiel qui pourrait revendiquer rapidement le trône et éliminer ses rivaux. Une ancienne forteresse, facilement défendable, a été redécouverte dans ce royaume.

17. Prophétie Annoncée : Une prophétie annonce la chute imminente du roi. Un groupe de prêtres a récemment trouvé un artefact de protection divine et compte bien assoir une nouvelle religion hérétique dans le royaume.

18. Ravitaillement Coupé : Les réserves de nourriture du royaume sont basses et leur ravitaillement pourrait être coupé facilement Le roi recherche une source d'eau souterraine pure pouvant irriguer de nouvelles terres agricoles.

19. Armes Défectueuses : Une livraison récente d'armes était de mauvaise qualité. Un maître forgeron itinérant, connu pour ses armes légendaires, a offert ses services au royaume.

20. Chef Religieux Disparu : Le chef religieux influent du royaume a disparu, créant une crise spirituelle et sociale. Sa disparition coïncide avec la perte d'une relique sacrée qui renforçait la foi du peuple.

21. Forte Dépendance Magique : Le royaume dépend fortement de la magie pour sa défense. Un ancien cercle de mages, autrefois exilé, a proposé de revenir pour renforcer les défenses magiques.

22. Manque de Leadership : Le roi est jeune et inexpérimenté, ce qui conduit à un manque de leadership et de direction. Un ancien général légendaire a offert de servir de mentor et conseiller militaire.

23. Défection de Mercenaires : Les mercenaires du royaume sont sur le point de défectionner à cause de paiements retardés. Une cache d'or ancien a été découverte, permettant de payer et fidéliser les mercenaires avides de nouvelles soldes

24.Coup d'État Imminent : Un coup d'État est imminent dans la capitale. Un groupe de loyalistes a trouvé une série de tunnels secrets pour évacuer le roi en cas de danger.

25. Secret de la Reine : La reine a un passé scandaleux qu'elle cache. Mais un puissant artefact magique est capable de restaurer son honneur et sa réputation.

26. Artefact Caché : Un puissant artefact magique est caché dans le royaume. Une série de cartes anciennes révélant l'emplacement exact de cet artefact a été découverte.

27. Fracture entre Guildes : Les guildes commerçantes du royaume sont en conflit. Une nouvelle source de matière première rare, convoitée par les guildes, a été trouvée, pouvant servir de levier pour apaiser les tensions.

28. Alliance Fragile : L'alliance du royaume avec ses voisins est fragile et basée sur des accords temporaires. Un mariage diplomatique entre deux familles nobles pourrait solidifier cette alliance.

29. Réseau d'Espionnage : Le royaume possède un réseau d'espionnage étendu mais vulnérable. Un maître espion légendaire a proposé ses services pour renforcer ce réseau.

30.Vulnérabilité des Murs : Les murs d'enceinte de la capitale ont une faiblesse structurelle connue de peu. Une équipe de maçons spécialisés à été recommander, capable de renforcer les défenses rapidement et efficacement.

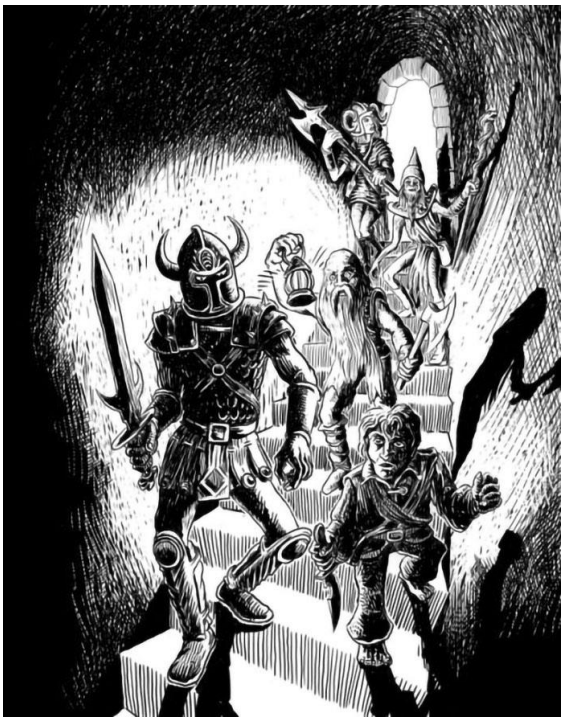


TABLEAU DES FACULTÉS DE VOLEURS ÉTENDUES AUX ROYAUMES (TOUTES RACES)

Niveau du voleur	Escarmouche Pillage	Négociation Chantage	Éviter les pièges	Infiltration Exploration	Embuscade	Tactiques & Stratégie	Camouflage	Espionnage
10	30%	25%	20%	15%	10%	10%	10%	10%
11	35%	30%	25%	20%	15%	15%	15%	15%
12	40%	35%	30%	25%	20%	20%	20%	20%
13	45%	40%	35%	30%	25%	25%	25%	25%
14	50%	45%	40%	35%	30%	30%	30%	30%
15	55%	47%	42%	40%	35%	32%	35%	32%
16	57%	50%	45%	42%	40%	35%	40%	35%
17	60%	52%	47%	45%	42%	37%	42%	37%
18	62%	55%	50%	47%	45%	40%	45%	40%
19	65%	57%	52%	50%	47%	42%	50%	42%
20	67%	60%	55%	52%	50%	45%	52%	45%
21	70%	62%	60%	55%	55%	47%	55%	50%
22	75%	65%	65%	60%	60%	50%	60%	55%
23	80%	70%	70%	65%	65%	55%	65%	60%
24	85%	75%	75%	70%	70%	60%	70%	65%
25	90%	80%	80%	75%	75%	65%	75%	70%
26	95%	85%	85%	80%	80%	70%	80%	75%
27	100%	90%	90%	85%	85%	80%	85%	80%
28	105%	92%	92%	90%	90%	90%	90%	85%
29	110%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
30	120%	99%	99%	99%	99%	99%	99%	99%

COMMUN (TYPE I)

1. Araignée géante
2. Chauve-souris géante
3. Crapaud géant
4. Dergholoth
5. Elfe des bois
6. Escargot fléau
7. Forlarren
8. Fourmilion géant
9. Frelon géant
10. Géant des collines
11. Géant des pierres
12. Géant du feu
13. Géant fomorian
14. Géant verbeeg
15. Gnoll
16. Gnome
17. Gobelin
18. Goblours
19. Golem de chair
20. Golem d'argile
21. Goule
22. Gorille carnivore
23. Gris-Grelet
24. Guêpe-tigre
25. Kobold
26. Lézard géant
27. Lion tacheté géant
28. Loup des glaces
29. Loup géant
30. Luciole géante
31. Mille-pattes géant
32. Nain des collines
33. Nain des montagnes
34. Nains des profondeurs
35. Ogre
36. Orque
37. Otyugh
38. Ours des cavernes
39. Petite-gens
40. Rat géant
41. Scarabée géant scolyte
42. Scarabée géant, de feu
43. Scorpion géant
44. Serpent géant
45. Squelette
46. Strige
47. Taupe psy
48. Termite géante
49. Troglodyte
50. Troll
51. Zombie

PEU COMMUN (TYPE II)

1. Borak
2. Chafouin
3. Chevalier de la lumière
4. Chimère
5. Démon dretche
6. Dragon blanc
7. Dragon bleu
8. Dragon d'airain
9. Dragon d'argent
10. Dragon d'or
11. Dragon de bronze
12. Dragon de cuivre
13. Dragon de la terre
14. Dragon des brumes
15. Dragon noir
16. Dragon rouge
17. Elfe drow
18. Géant du froid
19. Ghast
20. Golem de bois
21. Grouilleux
22. Hauts Elfes
23. Hobgobelin
24. Homme lézard
25. Jermlain
26. Jivrain
27. Kenku
28. Kuo-toa
29. Lycanthrope rat-garou
30. Lycanthrope, loup-garou
31. Lycanthrope, ours-garou
32. Lycanthrope, renard-garou
33. Manticore
34. Margouille
35. Minotaure
36. Molosse d'ombre
37. Monstre su
38. Nécrophage
39. Ours-hibou
40. Paladin de la justice
41. Rothé
42. Salamandre
43. Sentinelle de pierre
44. Serpent de feu
45. Serpent géant venimeux
46. Spectre
47. Trivulge
48. Ver pourpre
49. Volt
50. Wivern
51. Xvart

RARE (TYPE III)

1. Aaracokra
2. Abeille géante ouvrière
3. Abeille géante, bourdon
4. Aile d'obscure
5. Ankheg
6. Araignée éclipsante
7. Aspis
8. Bête éclipsante
9. Boggart
10. Briseur d'os (Ogre)
11.Chauve-souris sanguinaire
12. Corbie sanguinaire
13. Crapaud de feu
14. Crapaud de glace
15. Crochorreur
16. Cyclopéen
17. Démon, babau
18. Démon, bar-lgura
19. Démon, hezrou (type II)
20. Démon, succube
21. Démon, vrock (type I)
22. Diable spinagon
23. Diable, abishaï
24. Diable, erinyes
25. Diable, lémure
26. Enlaceur
27. Ent (Tréant)
28. Ettercap
29. Fantôme
30. Flagelleur mental
31. Flind
32. Formien
33. Fourmi géante
34. Garbug noir
35. Garbug violet
36. Géant des tempêtes
37. Glouton
38. Golem de pierre
39. Homme crabe
40.Homme des cavernes
41. Homme-sable
42. Hydroloth
43. Insecte d'or
44. Lézard cornu
45. Limace géante
46. Loup
47. Maître des vents
48. Marraenoloth
49. Miauleur
50. Modrone, quarton
51. Modrone, quinton
52. Modrone, tertian
53. Molosse satanique
54. Mouche géante
55. Muloup
56. Murène des cavernes
57. Naga esprit
58. Néo-otyugh
59. Norker
60. Nycadaemon
61. Ogre mage
62. Ogrillon
63. Ombre
64. Ombre des roches
65. Peck
66. Pode rouge
67. Prestelet
68. Pyrosilic
69. Quaggoth
70. Qullan
71. Rampant obscur
72. Sangsue géante
73. Slaad bleu
74. Slaad rouge
75. Slaad vert
76. Solifuge, grand
77. Spectateur
78. Spore gazeuse
79. Thri-kreen
80. Tique géante
81. Titan mineur
82. Troll de glace
83. Troll géant
84. Vampire
85. Vautourien
86. Ver vampire
87. Vilstrak
88. Yuan-ti

TRÉS RARE (TYPE IV)
A (0-50) B (51-00)

A
1. Abominion
2. Achaierai
3. Affre, harginne
4. Agathion
5. Ankheg
6. Arachnoiseau
7. Arcanaloth
9. Aveugleur
10. Azer
11. Babilleur
12. Bargueste
13. Basidirond
14. Berbalang
15. Boggle
16. Chacal garou
17. Chasseur invisible
18. Chauve-souris de feu
19. Coatl
20. Crismal
21. Daemon gardien
22. Démon balor (type VI)
23. Démon cambion
24. Démon chasme
25. Démon d'ombre
26. Démon marilith (type V)
27. Démon glabrezu (type III)
28. Démon, manes
29. Démon, nabassu
30. Derro
31. Déva astral
32. Dévoreur d'intellect
33. Diable barbelé
34. Diable barbu
35. Diable cornu
36. Diable des glaces
37. Diable des profondeurs
38. Diable du Styx
39. Diable osseux
40. Diable, nupperibo
41. Djinn
42. Dracosilic
43. Dragon blanc (V)
44. Dragon bleu (V)
45. Dragon d'airain (V)
46. Dragon d'argent (V)
47. Dragon d'ombre
48. Dragon d'or (V)
49. Dragon de bronze (V)
50. Dragon de cuivre (V)
51. Dragon de la terre (V)
52. Dragon des brumes (V)
53. Dragon des nuées (V)
54. Dragon noir (V)
55. Dragon prismatique (V)
56. Dragon rouge (v)
57. Dragon serpent (V)
58. Dragon vert (V)
59. Dragonne
60.Drider
61. Duergar
62. Éfrit
63. Élémental d'air
64. Élémental d'eau
65. Élémental de feu
66. Élémental de terre
67. Esprit de hantise
68. Esprit des eaux
69. Esprit hurleur
70. Ettin
71. Être Fée
72. Fantôme drapé
73. Galeb duhr
74. Géant firbolg
75. Gehreleth farastu
76. Gehreleth, shator
77. Githyanki
78. Githzeraï
79. Golem de fer
80. Gorgimère
81. Griffon
82. Harpie
83. Huecuva
84. Hydre
85. Jann
86. Kamadan
87. Khargra
88. Korred
89. Lamie noble
90. Lammasu
91. Léviathan impériaux
92. Lézard de feu
93. Lézard des glaces
94. Lion foo
95. Magmateux
96. Manteleur
97. Marid
98.Méphite flamboyant
99. Méphite fumeux
00. Méphite magmatique

B
01. Méphite vaporeux
02. Mezzodaemon
03. Modrone (All Spécies)
04. Morphiniste
05. Nilebog
06. OEil tueur
07. Ophidien
08. Palefroi de la nuit
09. Para-élémental de chaleur
10. Para-élémental de fumée
11. Para-élémental de glace
12. Para-élémental de vase
13. Pédipalpe géant
14. Pelard
15. Planétaire
16. Rapporteur
17. Rémorhaz
18. Revenant
19. Shedu
20. Solaire
21. Sorcière des ténèbres
22. Sorcière verte
23. Spectateur gardien
24. Sphinx andro-
25. Sphinx, hiéraco-
26. Spriggan
27. Squelette animal
28. Squelette combattant
29. Sussurus
30. Svirfneblin
31. Taer
32. Térithran
33. Thoqqua
34. Tirapheg
35. Titan majeur
36. Transposeur
37. Traqueur obscur
38. Trilloch
39. Triton des flammes
40. Troll géant à deux têtes
41. Troll spectral
42. Vagabond
43. Végépygmée
44. Veilleur
45. Vissepince
46. Worg
47. Xag-ya
48. Xill
49. Xorn
50. Yéti
51. Yochlol
52. Yugoloth, Charon
53. Zorbo

Tableau I progression étendue des niveaux et sorts pour les Sorciers - Nécromanciens

Niveau	Expérience	Dès de vie (d4)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Epi/Ass	Rév	Des	Inv	Sort
1	0	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	14	11	13	15	13
2	2500	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	14	11	13	15	13
3	5 000	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	14	11	13	15	13
4	10 000	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	14	11	13	15	13
5	20 000	5	5	3	2	-	-	-	-	-	-	14	11	13	15	13
6	40 000	6	5	3	3	-	-	-	-	-	-	13	9	11	13	11
7	60 000	7	5	4	3	2	-	-	-	-	-	13	9	11	13	11
8	90 000	8	5	4	4	3	-	-	-	-	-	13	9	11	13	11
9	135 000	9	5	4	4	3	2	-	-	-	-	13	9	11	13	11
10	250 000	10	5	5	4	3	3	-	-	-	-	13	9	11	13	11
11	375 000	10+1	6	5	5	4	4	-	-	-	-	11	7	9	11	10
12	750 000	10+2	6	5	5	5	5	2	-	-	-	11	7	9	11	10
13	1 125 000	10+3	6	6	5	5	5	3	-	-	-	11	7	9	11	10
14	1 500 000	10+4	6	6	6	5	5	3	2	-	-	11	7	9	11	10
15	1 875 000	10+5	6	6	6	6	6	3	2	-	-	11	5	7	9	10
16	2 250 000	10+6	6	6	6	6	6	4	3	2	-	10	5	7	9	9
17	2 625 000	10+7	6	6	6	6	6	4	4	3	-	10	5	7	9	9
18	3 000 000	10+8	6	6	6	6	6	4	4	3	2	10	5	7	9	9
19	3 375 000	10+9	6	6	6	6	6	4	4	4	2	10	5	7	7	9
20	3 750 000	10+10	6	6	6	6	6	5	4	4	3	10	3	7	7	9
21	4 125 000	10+11	6	6	6	6	6	5	5	5	3	8	3	5	7	6
22	4 500 000	10+12	6	6	6	6	6	6	5	5	4	8	3	5	7	6
23	4 875 000	10+13	6	6	6	6	6	6	6	6	4	8	3	5	7	6
24	5 250 000	10+14	6	6	6	6	6	6	6	6	5	8	3	5	7	6
25	5 625 000	10+15	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	3	5	7	6
26	6 000 000	10+16	7	7	7	7	6	6	6	6	6	7	3	5	7	5
27	6 375 000	10+17	7	7	7	7	7	7	7	6	6	7	3	5	7	5
28	6 750 000	10+18	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	3	5	7	5
29	7 125 000	10+19	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	3	5	7	5
30	7 500 000	10+20	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	3	5	7	5

Tableau II progression étendue des niveaux et sorts pour les Clercs - Druides - Chamans

Niveau	Expérience	Dès de vie (d8)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Epi/Ass	Rév	Des	Inv	Sort
1	0	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	12	13	15	16	15
2	2 000	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	12	13	15	16	15
3	4 000	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	12	13	15	16	15
4	7 500	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	12	13	15	16	15
5	13 000	5	3	3	1	-	-	-	-	-	-	12	13	15	16	15
6	30 000	6	3	3	2	-	-	-	-	-	-	11	11	12	14	13
7	55 000	7	3	3	2	1	-	-	-	-	-	11	11	12	14	14
8	110 000	8	3	3	3	2	-	-	-	-	-	11	11	12	13	14
9	225 000	9	4	4	3	2	1	-	-	-	-	11	11	12	12	13
10	450 000	10	4	4	3	3	2	-	-	-	-	11	11	12	11	13
11	675 000	10+1	5	4	4	3	2	1	-	-	-	10	10	11	10	12
12	900 000	10+2	6	5	5	3	2	2	-	-	-	10	10	11	9	12
13	1 125 000	10+3	6	6	6	4	2	2	1	-	-	10	10	11	8	11
14	1 350 000	10+4	6	6	6	5	3	2	1	-	-	9	10	11	8	11
15	1 575 000	10+5	7	7	7	5	4	2	1	-	-	8	10	11	7	10
16	1 800 000	10+6	7	7	7	6	5	3	1	1	-	7	9	10	7	9
17	2 025 000	10+7	8	8	8	6	5	3	2	1	-	7	9	10	7	9
18	2 250 000	10+8	8	8	8	7	6	4	2	1	1	6	8	8	6	8
19	2 475 000	10+9	9	9	9	7	6	4	2	1	1	6	7	8	6	8
20	2 700 000	10+10	9	9	9	8	7	5	2	2	1	5	6	7	6	7
21	2 925 000	10+11	9	9	9	9	8	6	3	2	1	5	5	6	5	6
22	3 150 000	10+12	9	9	9	9	9	6	3	3	2	4	4	5	5	5
23	3 375 000	10+13	9	9	9	9	9	7	3	3	2	4	4	4	4	4
24	3 600 000	10+14	9	9	9	9	9	8	4	3	3	3	3	4	4	3
25	3 825 000	10+15	9	9	9	9	9	8	4	4	3	3	3	3	3	2
26	4 050 000	10+16	9	9	9	9	9	9	5	4	3	2	2	3	3	2
27	4 275 000	10+17	9	9	9	9	9	9	6	5	4	2	2	2	2	2
28	4 500 000	10+18	9	9	9	9	9	9	7	6	4	2	2	2	2	2
29	5 000 000	10+19	9	9	9	9	9	9	7	6	5	2	2	2	2	2
30	6 000 000	10+20	9	9	9	9	9	9	8	6	5	2	2	2	2	2

Tableau III progression étendue des niveaux et sorts pour Magiciens - Illusionniste

Niveau	Expérience	Dès de vie (d4)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Epi/Ass	Rév	Des	Inv	Sort
1	0	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	13	10	12	14	12
2	2500	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	13	10	12	14	12
3	5 000	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	13	10	12	14	12
4	10 000	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	13	10	12	14	12
5	20 000	5	4	2	1	-	-	-	-	-	-	13	10	12	14	12
6	40 000	6	4	2	2	-	-	-	-	-	-	12	8	10	12	10
7	60 000	7	4	3	2	1	-	-	-	-	-	12	8	10	12	10
8	90 000	8	4	3	3	2	-	-	-	-	-	12	8	10	12	10
9	135 000	9	4	3	3	2	1	-	-	-	-	12	8	10	12	10
10	250 000	10	4	4	3	2	2	-	-	-	-	12	8	10	12	10
11	375 000	10+1	4	4	4	3	3	-	-	-	-	10	7	8	10	8
12	750 000	10+2	4	4	4	4	4	1	-	-	-	10	7	8	10	8
13	1 125 000	10+3	5	5	5	4	4	2	-	-	-	10	7	8	10	8
14	1 500 000	10+4	5	5	5	4	4	2	1	-	-	10	7	8	10	8
15	1 875 000	10+5	5	5	5	5	5	2	1	-	-	10	7	8	10	6
16	2 250 000	10+6	5	5	5	5	5	3	2	1	-	9	6	6	8	6
17	2 625 000	10+7	5	5	5	5	5	3	3	2	-	9	6	6	8	6
18	3 000 000	10+8	5	5	5	5	5	3	3	2	1	9	6	6	8	6
19	3 375 000	10+9	5	5	5	5	5	3	3	3	1	9	6	6	8	4
20	3 750 000	10+10	5	5	5	5	5	4	3	3	2	9	6	6	8	4
21	4 125 000	10+11	5	5	5	5	5	4	4	4	2	7	4	4	6	4
22	4 500 000	10+12	5	5	5	5	5	5	4	4	3	7	4	4	6	4
23	4 875 000	10+13	5	5	5	5	5	5	5	5	3	7	4	4	6	4
24	5 250 000	10+14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	7	4	4	6	4
25	5 625 000	10+15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	7	4	4	6	4
26	6 000 000	10+16	6	6	6	6	5	5	5	5	5	6	3	3	5	4
27	6 375 000	10+17	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	3	3	5	4
28	6 750 000	10+18	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	3	5	4
29	7 125 000	10+19	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	3	3	5	4
30	7 500 000	10+20	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	3	3	5	4

Tableau IV progression étendue des niveaux et sorts pour les Devins - Chronomanciens

Niveau	Expérience	Dès de vie (d6)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Epi/Ass	Rév	Des	Inv	Sort
1	0	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	15	12	13	15	14
2	4 000	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	15	12	13	15	14
3	8 000	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	14	12	13	15	14
4	16 000	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	14	12	13	15	14
5	30 000	5	3	3	1	-	-	-	-	-	-	14	12	13	15	14
6	60 000	6	3	3	2	-	-	-	-	-	-	13	9	11	13	12
7	120 000	7	3	3	2	1	-	-	-	-	-	13	9	11	13	12
8	200 000	8	3	3	3	2	-	-	-	-	-	13	9	11	13	12
9	350 000	9	4	4	3	2	1	-	-	-	-	13	9	11	13	12
10	700 000	9+2	4	4	3	3	2	-	-	-	-	13	9	11	13	12
11	1 000 000	9+4	5	4	4	3	2	1	-	-	-	11	7	9	11	10
12	1 500 000	9+6	6	5	5	3	2	2	-	-	-	11	7	9	11	10
13	2 000 000	9+8	6	6	6	4	2	2	-	-	-	11	7	9	11	10
14	2 500 000	9+10	6	6	6	5	3	2	-	-	-	11	7	9	11	8
15	3 000 000	9+12	7	7	7	5	4	2	-	-	-	11	5	7	9	6
16	4 000 000	9+14	7	7	7	6	5	3	1	-	-	10	5	7	9	6
17	4 500 000	9+16	8	8	8	6	5	3	1	-	-	10	5	7	9	6
18	5 000 000	9+18	8	8	8	7	6	4	1	-	-	10	5	7	9	6
19	5 250 000	9+20	9	9	9	7	6	4	1	-	-	10	5	7	7	4
20	5 500 000	9+22	9	9	9	8	7	5	2	1	-	10	3	7	7	4
21	6 000 000	9+24	9	9	9	9	8	6	2	1	-	8	3	5	7	4
22	6 500 000	9+26	9	9	9	9	9	6	3	1	-	8	3	5	7	4
23	6 875 000	9+28	9	9	9	9	9	7	3	1	1	8	3	5	7	4
24	7 250 000	9+30	9	9	9	9	9	8	3	2	1	8	3	5	7	4
25	7 625 000	9+32	9	9	9	9	9	8	4	2	2	7	3	5	7	3
26	8 000 000	9+34	9	9	9	9	9	9	4	3	2	7	3	5	7	3
27	8 250 000	9+36	9	9	9	9	9	9	5	3	3	7	3	5	7	3
28	8 500 000	9+38	9	9	9	9	9	9	6	3	3	7	3	5	7	3
29	8 750 000	9+40	9	9	9	9	9	9	7	4	4	7	3	5	7	3
30	9 000 000	9+42	9	9	9	9	9	9	7	4	4	7	3	5	7	3

Tableau des Bonus / Malus Raciaux pour les Caractéristiques des Royaumes

Race	Bonus/Malus Racial	Caractéristique Minimale Requise
Nains gris (NG)	+1 (Vitalité) Con, -1 (Culture) Cha	Vitalité 13
Nains des Collines (NC)	+1 (Vitalité) Con -1 (Maitrise) Cha	Vitalité 13
Nains des Montagnes (NM)	+1 (Puissance) Fo, -1 (Culture) Cha	Puissance 14
Elfes Noirs (*Drow)* (EN)	+2 (Maitrise) Dex, -1 (Culture) Cha +3 (Ego)	Maitrise 15
Elfes Gris (EG)	+1 (Pouvoir) Int, -1 (Puissance) Fo	Pouvoir 14
Elfes Hauts (*Vanyar*) (EH)	+2 (Maitrise) -2 (Vitalité) +1 (Culture)	Justice 13
Elfes des Vallées (*Noldor*) (EV)	+1 (Maitrise) -1 (Vitalité) +1 (Culture)	Culture 13
Elfes Sauvages (ES)	-1 (Culture) Dex, -1 (Justice) Sag +2 (Ego)	Maitrise 12
Elfes des Bois (*Syndar*) (EB)	+1 (Mairise) Dex, -1 (Vitalité) +1 (Culture) Cha	Maitrise 12
Gnomes des Profondeurs (GP)	+1 (Pouvoir) Int, -1 (Puissance) Fo	Pouvoir 14
Gnomes de la Surface (GS)	+1 (Culture) Cha, -1 (Ego)	Culture 14
Demi-Elfes (½E)	+1 (Culture) Cha, - Aucun malus spécifique	Culture 11
Petites-Gens Pieds-Velus (PP)	+1 (Maitrise) Dex -1 (Puissance) Fo	Maitrise 13
Petites-Gens Costauds (PC)	+1 (Vitalité) Con, -1 (Pouvoir) Int	Vitalité 13
Petites-Gens Grands-Gars (PG)	+1 (Ego), -1 (Justice) Sag	Stabilité 13
Demi-Orques (½O)	+1 (Puissance) Fo, -1 (Pouvoir) Int +2 (Ego)	Puissance 15
Humains (H)	Aucun bonus / malus spécifique, adaptabilité	Aucun minimum spécifique

Les "bonus/malus raciaux" reflètent les tendances générales et les traits caractéristiques de chaque race dans le contexte d'un royaume. Les "caractéristiques minimales requises" suggèrent le niveau de base nécessaire pour qu'un royaume de cette race fonctionne efficacement dans cette caractéristique spécifique. Cette interprétation est adaptée pour un jeu de rôle où la gestion d'un royaume est un élément clé du gameplay.

Tableau des Bonus / Malus de Classe pour les Caractéristiques des Royaumes

Classe	Bonus/Malus de Classe	Caractéristique Minimale Requise
Clerc	+1 (Justice) Sag -1 (Maitrise) Dex	Justice 12
Druide	+1 (Justice) Sag, -1 (Culture) Cha	Justice 12
Guerrier	+1 (Puissance) Fo -1 (Pouvoir) Int	Puissance 12
Barbare	+2 (Puissance) Fo -1 (Justice) Sag +1 (Ego)	Puissance 13
Cavalier	+2 (Puissance) Fo, -1 (Ego)	Puissance 13
Paladin	+1 (Puissance) +1 (Culture) Cha, -2 (Ego)	Culture 15
Ranger	+1 (Maitrise) Dex -1 (Culture) Cha	Maitrise 12
Magicien	+2 (Pouvoir) Int -1 (Vitalité) Con	Pouvoir 13
Illusionniste	+2 (Pouvoir) Int -1 (Puissance) Fo	Pouvoir 13
Devin	+1 (Pouvoir) Int -1 (Vitalité) Con +1 (Justice) Sag	Pouvoir 14
Sorcier-Nécromant	+2 (Pouvoir) Int -2 (Vitalité) Con -1 (Justice) Sag	Pouvoir 14
Voleur	+1 (Maitrise) Dex, - 1(Puissance) Fo	Maitrise 12
Voleur acrobate	+2 (Maitrise) Dex, -1 (Vitalité) Con	Maitrise 15
Assassin	+2 (Maitrise) Dex, -2 (Justice) Sag +2 Ego)	Maitrise 13
Moine	+1(Justice) Sag -1 (Culture) Cha -2 (Ego)	Justice 14
Barde	+2 (Culture) Cha, -1 (Vitalité) Con -1 (Ego)	Culture 14

École de Magie ->	Abjuration	Divination	Enchantement	Évocation	Illusion	Convocation	Altération	Nécromancie
Abjuration	>15 SAG	>15 SAG	>15 SAG	>15 SAG		>15 SAG		>15 SAG
Divination	>16 SAG	>16 SAG	>16 SAG	>16 SAG	>16 SAG		>16 SAG	>16 SAG
Enchantement	>16 CHA	>16 CHA	>16 CHA		>16 CHA	>16 CHA	>16 CHA	
Évocation	>16 CON	>16 CON		>16 CON	>16 CON		>16 CON	>16 CON
Illusion		>16 DEX	>16 DEX		>16 DEX	>16 DEX	>16 DEX	
Convocation	>15 DEX		>15 DEX		>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX
Altération		>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	
Nécromancie	>15 DEX	>15 DEX		>15 DEX		>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX

INFANTERIE

Type I (Commun) : Inclut des soldats humains, elfes, nains et gobelins, gnolls, Les hobgobelins et les orques peuvent servir d'infanterie légère, alors que les humains et les elfes pourraient être des éclaireurs. Avantages : Nombreux Adaptabilité, tactiques diversifiées, et robustesse. (Voir Quartiers des Champions Niveau 4 *Guide Maitre Servants*)

Type II (Peu Commun) : Comprend des créatures telles que les hobgobelins renforcés par des unités de minotaures, ogres, et peut-être des créatures comme des bugbears qui apportent une force et une taille considérables à l'infanterie. Avantages : Force brute, intimidation, et résilience au combat rapproché. (*Voir Académie des Maîtres d'Armes Niveau 6 GMS*)

Type III (Rare) : Rassemble des êtres puissants tels que des trolls, des géants de colline, et des ogres mage, ettins qui peuvent être des troupes d'élite ou des unités spécialisées dans la destruction de fortifications. Avantages : Régénération (pour les trolls), grande force et résistance, et l'utilisation de magie primitive ou brute. (*Voir Camps des Gardes Élémentaires Niveau 8 GMS*)

Type IV (Très Rare) : Inclut des entités exceptionnelles telles que des élémentaires, des géants plus puissants comme des géants des tempêtes, et peut-être des créatures mythiques comme des Titans ou Githyanki.ou des Golems de fer Avantages : Capacités magiques et élémentaires, puissance d'attaque écrasante ou d'annihilation, et résistance aux armes conventionnelles. (*Voir Citadelle des mille Armées Niveau 9*)

CAVALERIE

Type I (Commun) : La cavalerie la plus répandue, qui comprend la Cavalerie légère (Gobelin sur Loup ou Warg), la Troupe Kobold sur loups-garous géants ou gueulants, et les Rangers sur sanglier géant rusé ou mante-religieuse géante génétiquement modifiée. Ces unités nombreuses sont rapides et agiles, capables d'effectuer des reconnaissances ou des attaques éclairs. (*Voir Académie de Guerre Niveau 4 GMS*)

Type II (Peu Commun) : Des Centaures, ou des cavaliers d'unités plus spécialisées tels que la Chevalerie Légère Humaine (Lance de Cavalerie) ou la Chevalerie Lourde (Basilics). Ces troupes peuvent engager l'ennemi avec plus de force et sont souvent équipées pour des charges puissantes. (*Voir Écuries de guerre Niveau 5 GMS*)

Type III (Rare) : Des cavaliers sur des montures rares telles que les Globours sur Rhinocéros ou Ombre de Roche, une Chevalerie Mort-vivante sur des Molosses d'Ombre ou cheval squelette, Elfes noir sur Manticore. Ces unités peuvent apporter des compétences ou des pouvoirs particuliers au combat, tels que des charges dévastatrices ou des capacités magiques (régénération) (*Voir Camps des gardes Élémentaires Niveau 8 GMS*)

Type IV (Très Rare) : La cavalerie de ce niveau comprend des unités montées sur des créatures de légende comme les Dragons tortues des Vers géants, Krells, Kraken ou la Cavalerie de Deva, Solar sur Ki-rin ou Licorne. Ces cavaliers possèdent des capacités extraordinaires, offrant à leurs commandants des options tactiques presque illimitées sur le champ de bataille. (*Voir Citadelle des mille Armées Niveau 9*)

NB ; Dans le Guide du Maitre et des Servants vous trouverez :

Forge des Âges (4) armée équipée d'armes +1
Forge des Maîtres (5) Armée équipée d'armures +1
Forge du Phoenix (6) Armée équipée d'armures +2
Forge des Titans (7) Armée équipée d'armes +2
Forge Céleste (8) Armée équipée d'armes et d'armure +2/+3
Forge Draconique (9) Armée équipée d'armes et d'armure +3/+4

ARTILLERIE

Type I (Commun) : Cela inclut des unités comme les Balistes (Elfes noirs ou Drow) et les Catapultes Trolls & Béliers (Orcs & Gobelins). Ces machines de guerre sont généralement opérées par des races communes habituées aux conflits réguliers et sont utilisées pour briser les fortifications, château fort et forteresses ennemies ou causer des perturbations dans les rangs adverses avec des projectiles nombreux et massifs (*Voir Ateliers d'engins de siège Niveau 3 GMS)*

Type II (Peu Commun) : Les unités telles que les Lanciers des nuages (Géants) ou l'Armée de Géant du Feu représentent ce niveau. L'artillerie ici est souvent plus grande et puissante, nécessitant des créatures de taille et de force considérable pour les manier, capable de lancer des projectiles enchantés ou enflammés à grande distance. (*Voir Ateliers d'ingénierie de Siège Niveau 5 GMS)*

Type III (Rare) : Les exemples incluent des engins de siège spécialisés comme les Bombardes géantes du froid & de Yetis (Géants de Glace) et les Archers Squelettes Combattants (Morts-Vivants). Ces machines sont rares et souvent améliorées par magie, capables de lancer des projectiles magiques ou des sorts sur de grandes étendues. (*Voir Attelages Hétéroclites niveau 7 GMS*)

Type IV (Très Rare) : À ce niveau, nous trouvons des armes de siège mythiques et légendaires comme l'Armée de géant des tempêtes ou la Super Elite Ardente Thri-kreen (Créatures extra-planaires). Ces machines de guerre ne sont pas seulement rares mais souvent uniques, dotées de capacités destructrices légendaires comme des miroirs géants et manipulées par des races anciennes ou des entités d'une puissance exceptionnelle. (*Voir Citadelle des mille Armées Niveau 9 GMS*)

VOLANTE

Type I (Commun) : Comprend des unités volantes basiques et nombreuses comme les feu follet, Harpies, Hibou géants troupes aériennes sont agiles et capables de frappes rapides à distance, offrant un support aérien efficace aux troupes au sol. (*Jardins des Chimères niveau 5 GMS*)

Type II (Peu Commun) : Inclut des créatures volantes plus spécialisées telles que les Escadrille Drakeïde sur Pégase & Wywern ou Coalt & Chimère & Succube). Ces unités apportent une puissance de feu aérienne supérieure grâce à leur capacité à animer des morts-vivants ou des créatures redoutables pour le combat aérien. (*Voir Écuries des Griffons Niveau 7 GMS*)

Type III (Rare) : Composé d'unités volantes rares comme, les spectres, Fantômes, vampires. Les élémentaires Ces troupes disposent parfois de moyens de régénérations et de bombardement à longue distance et peuvent infliger des dégâts considérables avec leurs armes magiques ou leurs capacités de nécromancie. (*Ménagerie Planaire Niveau 8 GMS)*

Type IV (Très Rare) : Regroupe les unités volantes légendaires comme les Escadron de Dragons vénérables ou des armées de démons, Rocks ou de morts-vivants volant. Ces puissantes créatures volantes apportent une puissance de destruction massive et sont souvent accompagnées de magie ancienne ou de capacités extraordinaires conférant un avantage tactique imposant. (*Voir Bastion des anciens dragons Niveau 9 GMS*)

NB : Ces catégories et races ne sont pas exhaustives mais représentent un échantillon de ce que l'on peut trouver dans les armées de D&D, chaque race apportant ses propres avantages et capacités uniques à l'armée à laquelle elle appartient. Les Marines sont associées aux unités volantes (de A à D *Voir Guide du maitre P.48))* pour le déplacement et la maniabilité et aux royaumes possédant l'élément EAU comme caractéristique au-dessus de 10. (*Voir Guide du maitre P.50)*

	Armée		Taille P	Taille M	Taille G	Taille Gig	Or
	Infanterie (Kobolds, Hobbits, Gobelins)	Terre	1-4	1-4	1-3	1-2	4
	Éclaireurs / Assassins (Elfes, Humains)	Terre	1-4	1-4	1-3	1-2	4
	Pirates ou Zombies (Pirogue, Harpons)	Eau	1-4	1-4	1-3	1	3
	Unité de Piégeurs (Pièges)	Tous	1-4	1-6	1-4	1-3	5
	Phalange Naine Épées Courtes & Boucliers	Feu	1-6	1-6	1-4	1-4	10
	Grimpeurs (humains), Lanceurs de Haches	Air	1-6	1-6	1-4	1-4	10
	Infanterie (Minotaure,Ours-Hibou,Orc)	Terre	1-6	1-6	1-4	1-4	12
	Infanterie de Pique (Lanciers, Armes d'hast)	Terre	1-8	1-10	2-12	4-12	30
	Bataillon Marin (Troupes d'Assaut, Drakkar)	Eau	1-6	2-8	2-10	2-10	18
	Bataillon Beserker (robuste et Agressive)	Feu	1-6	2-8	2-10	2-10	20
	Armée d'Elite Globours Tropicale (Javelots)	Feu	1-8	2-8	2-10	2-12	25
	Troupe de Chasseur Dépeceurs Montagnards	Air	1-6	2-8	2-8	2-10	20
	Infanterie (Ogres, Trolls, Cyclopes, Golems)	Terre	2-8	2-12	3-12	4-12	80
	Garde d'Elite Royaux (épées à deux mains)	Terre	2-10	2-12	3-12	3-12	50
	Flotte de Guerre (Trident, Pieuvre géante)	Eau	1-10	2-12	3-12	4-12	100
	Mercenaires, Esclaves Tropicaux (Cimeterre)	Feu	1-8	1-10	2-12	3-12	35
	Horde d'Ogres et de Trolls	Feu	1-8	1-10	2-12	3-12	50
	Infanterie Commando Trolls des glaces	Air	1-8	1-10	2-12	3-12	50
	Infanterie (Géants, Elémentaires, Démons)	Terre	1-10	2-12	3-12	3-18	100
	Forteresses Mobiles (Tortues de Guerre)	Terre	2-10	2-12	3-12	4-12	150
	Trière Navale de paladins Impériaux	Eau	1-10	1-12	3-12	4-12	250
	Infanterie Lourde Briseurs de Siège (Ogres)	Feu	1-8	1-10	3-12	1-20	250
	Armée Blindée Githyanki, Juggernaut	Feu	1-8	1-10	3-12	4-12	200
	Infanterie Titans des Glaces & Remorhaz	Air	2-12	3-12	4-12	2-20	300
	Chevaucheurs de Loups (Kobold, Gobelins)	Terre	1-4	1-4	1-3	1-2	8
	Cavalerie Légère (Lance de Cavalier)	Terre	1-4	1-4	1-3	1-2	10
	Troupe Kobold sur crabe géant ou grenouile	Eau	1-3	1-4	1-3	1-2	12
	Rangers sur Mante religieuse géante	Feu	1-6	1-6	1-4	1-3	15
	Orques sur Yack des neiges	Air	1-6	1-6	1-4	1-4	20
	Nomades du désert sur Centipède géant	Feu	1-6	1-6	1-4	1-4	15
	Chevaucheurs (Goblours sur Warg)	Terre	2-7	1-6	1-4	1-4	20
	Cavalerie Elfe Noir sur araignées Titans	Terre	2-7	2-10	3-12	4-12	150
	Escouade de Triton sur Hypocampe	Eau	1-6	2-8	2-10	2-10	100
	Troupe de Nains sur Rhinoceros	Feu	1-6	2-8	2-10	2-10	150
	Chevaucheur MV sur Molosse d'Ombre	Air	1-6	2-8	2-10	2-12	180
	Cavalerie Lourde (Centaures)	Terre	2-7	2-8	2-8	2-10	100
	Chevaucheurs Cyclope sur Dretch	Terre	3-9	2-12	4-12	4-12	200
	Cavalerie de Guerre (Palefroi de la nuit)	Terre	3-9	2-12	3-12	4-12	250
	Cavalerie Homme-Poisson sur Raie-Manta	Eau	3-9	2-12	3-12	4-12	150
	Vampire sur Salamandre ou Gecko Géant	Feu	2-7	1-10	2-12	3-12	200
	Ogre sur Éléphant de Guerre	Feu	3-9	1-10	2-12	6-12	300
	Trolls de glace sur Mastodonte	Air	3-12	1-10	2-12	3-18	400
	Cavalerie Deva, Solar sur Ki-rin ou Licorne	Air	2-12	1-12	4-12	2-20	500
	Chevalier triton sur dragon tortue	Eau	1-10	2-12	3-12	4-16	400
	Léviathan ou Baleine Tueuse	Eau	1-12	1-12	3-12	3-18	400
	Démon sur Krell ou Shadrakkh	Terre	3-18	1-10	3-12	2-20	450
	Sirène sur Kraken	Eau	2-12	1-10	3-12	2-20	600
	Cavalerie MV sur Triceratops	Air	2-12	3-12	4-12	1-20	500

	Armée		Taille P	Taille M	Taille G	Taille Gig	Or
	Frondeurs (bille/pierre) (Hobbit, Gnome)	Air	1-4	1-3	1-2	1	12
	Archers Marins (Elfes,Ocs Harponneurs)	Eau	1-4	1-4	1-3	1-2	20
	Sarbacane, aiguille empoisonnée (Assassin)	Feu	1-3	1-4	1-2	1	25
	Troupes de Gobelins & Balistes légères	Terre	1-6	1-6	1-4	1-3	20
	Archers MV (Squelettes & Huecuva)	Terre	1-4	1-6	1-4	1-4	30
	Archers HobGobelins & Troglodytes	Feu	1-4	1-6	1-4	1-4	35
	Super Elite Artillerie Thri-Kreen	Feu	1-4	1-6	1-4	1-3	20
	Lanciers Triton de Flamme & incendiaires	Feu	2-6	1-10	2-10	3-12	150
	Archers Yuan-Ti, Balistes et Grappins	Terre	1-6	2-8	2-10	2-10	120
	Marine Ogre avec Corbeau & Dards	Eau	2-6	2-8	2-10	2-10	120
	Lanciers géants du froid & Yeti	Air	2-6	2-8	2-10	2-12	110
	Archers Squelettes Combattants	Terre	1-6	2-8	2-8	2-10	100
	Arbalétriers (Elfes noir sur chauve-souris)	Feu	2-6	2-12	3-12	4-12	250
	Lanciers Lourds d'Ombre de Roche	Terre	2-6	2-12	3-12	4-12	250
	Catapulte Trolls & Beliers	Terre	3-6	2-12	3-12	4-12	300
	Armée de géant des nuages	Air	3-7	1-10	2-12	3-12	350
	Galère royale avec Harpax et Harpons	Eau	2-6	1-10	2-12	4-12	400
	Armée de Géant du Feu	Feu	2-8	1-10	2-12	4-12	450
	Archers et Arbalétriers Mort-Vivant	Air	3-9	1-12	4-12	1-20	400
	Balistiers Lourde de siège, Scorpion	Terre	3-9	2-12	3-12	4-12	450
	Mangonneau, Trébuchets de siège	Terre	3-12	1-12	3-12	4-12	500
	Tours de Siège et Bélier de feu	Feu	3-9	1-10	3-12	1-20	300
	Galère de Guerre avec Éperon & Baliste	Eau	3-9	1-10	3-12	4-12	400
	Armée de géant des tempêtes	Air	3-12	3-12	4-12	2-20	600
	Escadre Gnome Aigles géants, Gargouille	Feu	1-4	1-4	1-3	1-2	10
	Escadre Harpies, Hibou géants	Air	1-5	1-4	1-3	1-2	20
	Escadre Berserker Lamassu	Air	1-6	1-4	1-3	1-2	25
	Escadre Elfe Peryton	Terre	1-6	1-6	1-4	1-3	30
	Escadre Nuée d'insecte géant	Air	1-4	1-6	1-4	1-4	50
	Escadre d'Aarcokra - Kenku	Air	1-4	1-6	1-4	1-4	50
	Escadre d'Homme- Lézard sur Ptérodactyle	Terre	1-6	1-6	1-4	1-3	40
	Escadrille Drakeïde sur Pégase & Wywern	Feu	1-6	2-10	3-12	3-12	300
	Escadrille de Para-Élémentaires (Tous)	(Tous)	1-6	2-8	2-10	2-12	200
	Escadrille de jeune Dragons (Tous)	(Tous)	2-12	3-12	4-12	4-16	600
	Escadrille Coalt & Chimère & Succube	Feu	2-8	3-9	2-10	2-12	300
	Escadrille MV de Navire Flottant	Eau	3-9	2-8	2-8	2-10	400
	Escadron Githianki de Shédu & Sphynx	Terre	3-9	2-12	4-12	4-12	500
	Escadron d'élémentaire de Feu, Métal	Feu	3-12	2-12	3-12	3-18	600
	Escadron d'élémentaire d'Eau, Glace	Eau	3-12	2-12	3-12	3-18	600
	Escadron d'élémentaire d'Air, Électricité	Air	3-12	1-10	2-12	3-18	600
	Escadron de Modron Hiérarque)	Air	1-10	1-10	2-12	6-12	400
	Escadron de Spectateur ou démons (IV)	Air	2-12	1-10	2-12	3-18	500
	Escadron de Deva, Planétaire, Solar (Bon)	Air	3-12	1-12	4-12	2-24	800
	Escadron de Griffons & Rocks	Terre	3-12	2-12	3-12	4-16	600
	Escadron de Dragons vénérable (Tous)	(Tous)	4-12	1-12	3-12	3-24	1200
	Escadron de MV volants (Vampire, Spectre)	Air	3-9	1-10	3-12	2-24	1000
	Escadron de démons (Type VI Balors)	Feu	3-12	1-10	3-12	2-20	1000
	Escadre de Navires flottants	Eau	3-9	3-12	4-12	1-20	700

Armée Défense -> Attaque	Ombre- Chaos	Lumière- Ordre	Elementaire Feu	Elementaire Eau	Monstres Plante	Monstres du Froid	Elémentaire Terre	Cavalerie	Archers Artillerie	Poison	Infanterie	Monstres Volant	Monstre Psionique	Insectoïdes	Mort-Vivant	Dragons	Monstres Métalique	Extraplanaire
Ombre Chaos	1/2	2													1/2			
Lumière Ordre	2	1/2													2			
Elementaire Feu			1/2	1/2	2	2	1/2				2			2		1/2	2	
Elementaire Eau			2	1/2	1/2		2				2	1/2				1/2		
Monstres Plante			1/2	2	1/2		2			1/2		1/2		1/2		1/2	1/2	
Monstres du Froid			1/2	1/2	2	1/2	2		2			2				2	1/2	
Elémentaire Terre			2							2		1/2		2			1/2	
Cavalerie							1/2				2							
Archers Artillerie			1/2				1/2				2	2				2		
Poison					2		1/2			1/2					1/2			2
Infanterie Humanoïdes							1/2	1/2				1/2			1/2		1/2	
Monstres Volants					2		1/2				2						1/2	
Monstres Psioniques								2	2	2	2		1/2					
Insectoïdes			1/2		2			1/2	1/2	1/2	1/2	1/2				1/2	1/2	
Mort-Vivants		1/2											2		2			
Dragons																2	1/2	1/2
Monstres Métaliques			1/2	1/2	2	2					2	2		2			1/2	
Extraplanaire Fées	1/2	1/2																1/2

	Armée	CA	Mvt	Exp (Petit)	Moral / Loyauté	Nb Att / CM
	Infanterie (Kobolds, Hobbits, Gobelins)	6	1-6	5-10	50 / 50	1 / A
	Éclaireurs / Assassins (Elfes, Humains)	5	1-6	25-100	60 / 60	1 / B
	Pirates ou Zombies (Pirogue, Harpons)	8	1-6	20-80	40 / 90	1 / C
	Unité de Piégeurs (Pièges)	7	1-6	10-60	60 / 60	N/A / A
	Phalange Naine Épées Courtes & Boucliers	3	1-6	15-80	70 / 70	1 / A
	Grimpeurs (humains), Lanceurs de Haches	6	1-6	15-80	60 / 60	1 / A
	Infanterie (Minotaure,Ours-Hibou,Orc)	4	1-8	100-200	50 / 50	2 / C
	Infanterie de Pique (Lanciers, Armes d'hast)	4	1-8	25-150	60 / 60	1 / C
	Bataillon Marin (Troupes d'Assaut, Drakkar)	5	1-8	25-150	60 / 60	1 / D
	Bataillon Beserker (robuste et Agressive)	3	1-8	25-150	70 / 55	1 / C
	Armée d'Elite Globours Tropicale (Javelots)	4	1-8	50-200	70 / 55	1 / C
	Troupe de Chasseur Dépeceurs Montagnards	6	1-8	50-200	65 / 65	1 / C
	Infanterie (Ogres, Trolls, Cyclopes)	2	1-10	20-600	60 / 40	2 / C
	Garde d'Elite Royaux (épées à deux mains)	1	1-10	50-400	70 / 70	2 / C
	Flotte de Guerre (Trident, Pieuvre géante)	4	2-10	50-600	70 / 70	2 / C
	Mercenaires, Esclaves Tropicaux (Cimeterre)	5	1-10	50-500	50 / 45	1/2 / B
	Horde d'Ogres et de Trolls	3	1-10	60-600	60 / 40	1 / D
	Infanterie Commando Trolls des glaces	2	1-10	80-800	60 / 40	2 / D
	Infanterie (Géants, Elémentaires, Démons)	0	2-12	200-2000	60 / 40	3 / D
	Forteresses Mobiles (Tortues de Guerre)	-1	1-10	200-2000	75 / 75	2 / D
	Trière Navale de paladins Impériaux	-2	1-12	500-2000	75 / 75	2 / D
	Infanterie Lourde Briseurs de Siège (Ogres)	-2	1-12	500-2000	70 / 60	2/3 / D
	Armée Blindée Githyanki, Juggernaut	-2	2-12	2000-4000	70 / 60	2 / E
	Infanterie Titans des Glaces & Remorhaz	-3	3-12	2500-5000	60 / 50	1 / D
	Chevaucheurs de Loups (Kobold, Gobelins)	6	1-8	25-50	50 / 45	1 / B
	Cavalerie Légère (Lance de Cavalier)	4	1-8	50-100	65 / 60	1 / C
	Troupe Kobold sur crabe géant ou grenouille	5	1-8	50-100	55 / 50	1-2 / D
	Rangers sur Mante religieuse géante	5	1-8	75-150	70 / 60	1-2 / C
	Orques sur Yack des neiges	4	1-8	75-125	60 / 55	1 / D
	Nomade du désert sur Centipède géant	5	1-8	100-200	65 / 55	1-2 / C
	Chevaucheurs (Goblours sur Warg)	3	1-10	75-150	60 / 50	1/2 / C
	Cavalerie Elfe Noir sur Araignées Titans	3	3-10	100-200	70 / 65	1/2 / B
	Escouade de Triton sur Hippocampe	4	1-10	75-150	75 / 70	1 / D
	Troupe de Nains sur Rhinoceros	2	1-10	100-200	80 / 75	1/2 / D
	Chevaucheur MV sur Molosse d'Ombre	3	3-10	100-250	50 / 90	1/2 / C
	Cavalerie Lourde (Centaures)	2	3-10	150-300	75 / 70	1/2 / D
	Chevaucheurs Cyclope sur Dretch	1	2-12	200-400	60 / 55	1-3 / C
	Cavalerie de Guerre (Palefroi de la nuit)	2	3-12	150-300	75 / 65	1/2 / C
	Cavalerie Homme-Poisson sur Raie-Manta	4	1-12	100-200	75 / 70	1 / C
	Vampire sur Salamandre ou Gecko Géant	2	2-12	200-400	70 / 70	1-3 / C
	Ogre sur Éléphant de Guerre	1	1-12	250-500	70 / 60	1/2 / E
	Trolls de glace sur Mastodonte	0	1-12	250-500	65 / 60	1/2 / E
	Cavalerie Deva, Solar sur Shedu ou Pégase	-2	1-20	500-1000	95 / 90	1-4 / C
	Chevalier triton sur dragon tortue	-1	1-20	300-600	80 / 75	1-3 / C
	Léviathan ou Baleine Tueuse	-2	1-12	1000-2000	85 / 80	1-2 / E
	Démon sur Krell ou Shadrakkh	-4	1-12	2000-6000	70 / 55	1-4 / C
	Sirène sur Kraken	-2	1-12	750-1500	80 / 75	1-3 / D
	Cavalerie MV sur Triceratops	-3	1-12	500-2000	60 / 90	1-2 / E

	Armée	CA	Mvt	Exp (Petit)	Moral / Loyauté	Nb Att / CM
	Frondeurs (bille/pierre) (Hobbit, Gnome)	6	1-8	10-30	65 / 70	1 / A
	Archers Marins (Elfes,Ocs Harponneurs)	4	1-8	20-80	70 / 60	1 / C
	Sarbacane, aiguille empoisonnée (Assassin)	5	1-8	50-100	60 / 55	1 / B
	Troupes de Gobelins & Balistes légères	5	1-8	50-150	50 / 50	1 / C
	Archers MV (Squelettes & Huecuva)	7	1-6	20-60	40 / 90	1 / C
	Archers HobGobelins & Troglodytes	5	1-8	30-70	55 / 50	1 / B
	Super Elite Artilerie Thri-Kreen	3	1-12	100-300	80 / 75	1/2 / C
	Lanciers Triton de Flamme & incendiaires	4	1-12	75-175	75 / 70	1 / C
	Archers Yuan-Ti, Lances et Grappins	3	1-12	100-200	70 / 65	1/2 / B
	Marine Ogre avec Corbeau & Dards	3	1-12	150-250	65 / 60	1 / D
	Lanciers géants du froid & Yeti	2	1-12	200-400	70 / 65	1/2 / C
	Archers Squelettes Combattants	6	1-6	25-75	45 / 90	1 / C
	Arbalétriers (Elfes noir sur chauve-souris)	3	3-18	100-250	75 / 70	1 / C
	Lanciers Lourds d'Ombre de Roche	2	1-8	150-300	80 / 75	1 / C
	Catapulte Trolls & Béliers	3	1-12	200-500	65 / 55	1 / D
	Armée de géant des nuages	1	2-16	250-550	75 / 70	1 / D
	Galère royale avec Harpax et Harpons	3	2-16	300-600	80 / 75	1-2 / E
	Armée de Géant du Feu	1	2-16	300-600	75 / 70	2 / D
	Archers et Arbalétriers Mort-Vivant	6	1-6	200-800	45 / 90	1 / E
	Balistiers Lourde de siège, Scorpion	3	1-10	250-1000	70 / 65	1 / D
	Mangonneau, Trébuchets de siège	2	1-8	300-1200	75 / 70	1 / D
	Tours de Siège et Bélier de feu	2	1-8	200-600	80 / 75	1 / E
	Galère de Guerre avec Éperon & Baliste	3	1-10	200-800	80 /75	1/2 / E
	Armée de Géant des tempêtes	1	2-16	400-1600	75 / 70	2 / D
	Escadre Gnome Aigles géants, Gargouille	4	3-10	150-300	75 / 70	1-2 / D
	Escadre Harpies, Hibou géants	4	3-10	100-200	65 / 60	1-2 / C
	Escadre Berserker Ki-rin Lamassu	2	3-10	200-400	85 / 80	1-3 / B
	Escadre Elfe Peryton	3	3-10	150-300	70 / 75	1-2 / C
	Escadre Nuée d'insecte géant	6	2-10	100-200	60 / 50	1 / B
	Escadre d'Aarcokra - Kenku	4	2-10	100-300	70 / 65	1-2 / B
	Escadre d'Homme- Lézard sur Ptérodactyle	3	3-12	200-400	80 / 75	1-2 / C
	Escadrille Drakeïde sur Pégase & Wywern	2	3-12	250-500	80 / 75	1-3 / C
	Escadrille de Para-Élémentaires (Tous)	1	3-12	300-600	85 / 80	1-3 / B
	Escadrille de jeune Dragons (Tous)	1	4-12	1000-2000	80 / 70	2-4 / E
	Escadrille Coalt & Chimère & Succube	2	3-12	500-1000	70 / 65	1-3 / B
	Escadrille MV de Navire Flottant	3	3-12	500-1000	45 / 90	1-3 / E
	Escadron Githianki de Shédu & Sphynx	-1	2-20	600-1200	80 / 75	1-3 / C
	Escadron d'élémentaire de Feu, Métal	0	2-20	250-500	85 / 80	1-3 / A
	Escadron d'élémentaire d'Eau, Glace	1	2-20	250-500	85 / 80	1-2 / A
	Escadron d'élémentaire d'Air, Électricité	0	2-10	1000-4000	85 / 80	1-3 / A
	Escadron de Modron Hiérarque)	2	4-20	1000-3000	95 / 80	1-3 / C
	Escadron de Spectateur ou démons (IV)	-2	4-20	800-3200	75 / 70	1-4 / D
	Escadron de Deva, Planétaire, Solar (Bon)	-3	4-20	2000-6000	100 / 95	2-4 / D
	Escadron de Griffons & Rocks	-1	4-20	1000-5000	85 / 80	2-3 / E
	Escadron de Dragons vénérable (Tous)	-4	6-24	2000-8000	90 / 80	3-5 / E
	Escadron de MV volants (Vampire, Spectre)	-1	6-24	1500-4000	75 / 70	1-3 / D
	Escadron de démons (Type VI Balors)	-2	6-24	2000-6000	80 / 70	2-4 / D
	Escadre de Navires flottants	-1	4-20	1000-4000	80 / 75	2-3 / D

DÉPLACEMENT DES ARMÉES (Mvt)

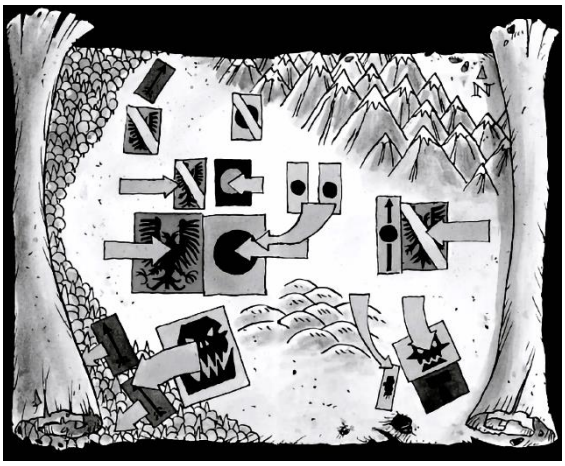
L'armée se déplace à travers votre royaume ou au-delà.
Le voyage s'effectue au cours du mois entier où précédé le tour du Royaume, le terrain qu'une armée couvre. Bien sur plusieurs armées peuvent être déplacées en même temps.
Vous devez déployer une armée avec son jet de déplacement (Voir tableau ci-dessus) + 1d20 qui signifiera les difficultés rencontrer pendant le voyage, Route surpeuplée, pas de route, marécage, col de montagne, intempéries etc...

Succès critique (18-20) L'armée arrive beaucoup plus vite que vous ne l'aviez prévu ; il arrive à destination et devient alors efficace relancer le dé sans limite de déplacement de l'armée.

Succès : (4-17) L'armée se déplace normalement jusqu'à son objectif désigné.

Défaillance critique (1-3) Plutôt que d'arriver à destination, L'armée se perd jusqu'à ce qu'elle s'en remette en condition. Cet échec, réduit les PV de l'armée de 1d6.

Marche forcée : Une armée peut tenter une marche forcée pour
Augmenter sa vitesse de déplacement, mais cela pourrait ne pas réussir. Si l'on tente, trouvez la classe de troupe lancez 1d20, et modifiez le résultat comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Un Le succès de la marche forcée ajoute 50 % au mouvement de l'armée pour la journée. Une Armée qui est « épuisée » ne peut pas tenter une marche forcée. Une Armée « fatiguée » subit un malus de -2 à son d20
Lancer : Modificateur de classe de troupe Modificateur de classe de troupe
Type I (non entraîné) - 3
Type II (Médiocre) -2
Type III (Excellent) +2
Type IV (Élite) +3
Modifié le Résultat du lancer D20
-5 à -1 Pas de marche forcée, les forces sont fatiguées
0 à 5 marche forcée réussit, les forces sont épuisées
6 à 8 marche forcée réussit, les forces sont fatiguées
9 à 12 pas de marche forcée
13 + marche forcée réussit



ARMÉE DE GARNISON

Votre armée reste ou rentre dans votre château, place forte, capitale, refuge, forteresse ou chantier. Vous pouvez cumuler jusqu'à 5 armées dans votre château, forteresse, capitale.
Elle sert ici de garnison, Si vous mettez l'armée en garnison dans un château essayez un test de Défense de base (Lancez 1d20). Si vous êtes en garnison dans l'armée dans une de vos colonies, tentez un test de Puissance de base. Si vous êtes garnison de l'armée dans un chantier, tentez un Test de Maitrise. Le DD de ce test augmente de 5 si le territoire ne fait pas partie de votre royaume, ou de 10 si l'emplacement est parti d'un royaume ennemi.

Succès critique (18-20) : L'armée se régénère d'un d20 par tour jusqu'à ce qu'elle soit déployée. De plus, l'efficacité de la garnison réduit la consommation de cette armée de 2 points. (Jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à ce qu'il soit déployé.

Succès (6-17) : L'armée se fortifie d'un d12 par tour jusqu'à ce qu'elle soit déployée. L'armée se fortifie jusqu'à la prochaine Le tour du royaume commence, à ce moment-là, vous devez utiliser cette activité à nouveau pour maintenir l'état fortifié.

Échec critique (1-5) : Votre armée affronte les citoyens locaux, abuse de leur autorité, laisse leur vigilance et/ou provoque des confrontations lorsqu'ils ne sont pas nécessaires. Il ne se fortifie pas, et vous ne peut pas tenter d'y mettre une garnison à cet endroit à nouveau pendant 4 tours de royaume. Augmente l'agitation de 1.

DISSOUDRE L'ARMÉE

Vous pouvez choisir de dissoudre une armée sans jet nécessaire. Si l'armée était composée de conscrits de votre Royaume, les soldats redeviennent des citoyens. Si l'armée a été recruté parmi les créatures rencontrées dans la nature, Ils rentrent chez eux. Une armée dissoute n'est plus contribue à la consommation de votre royaume

RÉCUPÉRER VOTRE ARMÉE (Moral)

Lorsqu'une armée subit des dégâts importants, elle peut être affligée par Des points de vie négatifs. Vous pouvez lancez un test de « Récupérer Armée » : Ce test (Choc Survival) est un jet de Vitalité à -4 pour travailler à l'élimination d'une affliction, de blessures avec un test de compétence de base (Le DD augmente de 5 chaque fois que vous tentez de récupérer la condition vaincue moins de zéro) ; La compétence requise pour le contrôle dépend du moral. Si vous réussissez la valeur du moral augmente de 20 %. (Si vous réussissez l'armée endommagée, augmenter ses PV de 2 jusqu'à son maximum). Si le moral tombe à 0, elle est supprimée.

Succès En tant que succès critique, vous augmenter la valeur du moral de 20% (dans le cas d'une armée, augmente ses PV de 2 jusqu'à son maximum). Échec Vous ne parvenez pas à éliminer l'affliction.

Défaillance critique Vous ne parvenez pas à éliminer l'affliction et
L'abattement du moral de vos soldats se répand le mécontentement ;
Baisse le moral de 20%. Si vous tentiez de récupérer une armée vaincue au moral négatif, l'armée est détruite

ARMEE EN GUERRE

Si vous avez au moins une armée dans la même zone qu'une armée ennemie. Vous ordonnez une attaque contre une armée ennemie, provoquant une guerre rencontre commencera après la fin de ce tour de Royaume. Aucun jet n'est nécessaire si vous souhaitez engager l'ennemi sans tenter d'obtenir un avantage dans l'initiative. Si tu veux pour prendre l'avantage en surprenant l'ennemi, tentez un test d'embuscade ou de camouflage Si vous voulez obtenir un avantage en pour intimider l'ennemi, tentez un test de Puissance. Dans l'un ou l'autre dans ce cas, le DD est égal au DD de reconnaissance de l'armée ennemie.

Succès critique (18-20) Votre approche surprend ou intimide l'ennemi. Vos armées gagnent un +2 bonus de circonstance sur leurs tests de surprise et d'initiative, et Une armée ennemie choisie par le groupe est secoué 1.
Succès (4-17) : Votre approche vous donne un avantage. Votre armée dans cette zone gagne +1 bonus à initiative
Échec (2-3) : Vous n'obtenez aucun avantage dans la bataille.
Défaillance critique (1) Non seulement vous ne parvenez pas à prendre l'avantage, Mais les forces ennemies ont anticipé l'attaque.
Les armées ennemies ont +1 a leurs jets d'attaque dans cette zone au moment de l'offensive

ARMÉE DE SIEGE

Vous fournissez à votre armée un meilleur équipement. Choisissez ce que le type d'équipement que vous souhaitez fournir à votre armée
Le niveau de l'engin choisi doit être égal ou inférieur au Type de l'armée. L'achat d'équipement, le type d'équipement choisi doit être égal ou inférieur à votre niveau de royaume. Si vous êtes la répartition des ressources gagnées au combat, le niveau de l'engin choisi doit être égal ou inférieur à l'engin le plus élevé d'une armée ennemie vaincue dans cette bataille.

Si vous achetez l'équipement, cette activité nécessite un jet de Maitrise de base et coûte le montant standard de RP pour l'engrenage ; Vous ne pouvez pas acheter d'équipement magique à moins que votre
Royaume est au moins de rang expert en magie.
Si vous vendez l'équipement gagné au combat, cette activité
Nécessite un test de Pouvoir de base

Succès critique (18-20) L'équipement s'est avéré particulièrement facile à et l'armée devient efficace. Bonus de +1 à toutes les attaques.

Succès (3-17) L'équipement est suffisant, et votre armée devient immédiatement équipé.

Défaillance (1-2) L'engrenage s'avère inutilisable et la tentative
Équiper l'armée échoue. Si vous avez dépensé des RP sur le chèque, il est remboursé.

ARMÉE DE RECRUE / MERCENAIRE (Loyauté)

Notez que vous poursuivez cette activité pendant le Leadership de la phase d'activité. Sois-vous recrutez une armée des citoyens de votre royaume, (jet de Loyauté) ou vous vous assurez l'allégeance d'une armée spécialisée que vous avez rencontrée dans vos Terres une armée de mercenaire. Si vous recrutez une armée dans les rangs de votre royaume

citoyens, choisissez l'une des armées de base type I listées au début de la page 37 et tenter un test de Loyauté contre le DC de recrutement de l'armée. Si vous faites appel à l'armée, vous devez tenter un test de Puissance contre le Recrutement (Niveau du Général) à -4 ; Des statistiques pour ces armées sont disponibles à votre MJ et sera révélé pendant le jeu.
(18-20) Succès critique Vous recrutez l'armée ; il devient efficace. Succès Vous recrutez l'armée.
(11-17) Échec Vous ne parvenez pas à recruter l'armée.
(1-10) Échec critique De nombreux membres de l'armée que vous a tenté de recruter s'est offusqué de cette tentative.
Vous perdez 10% du moral de vos troupes, et vous ne pouvez pas tenter de recruter un jusqu'au prochain tour du Royaume

ENTRAÎNER L'ARMÉE

Vous entraînez une armée à l'utilisation d'une tactique. Choisissez l'une des options suivantes tactiques de celles énumérées à partir de la page 37, tenter un test de Bourse ou de Guerre contre l'Ego de votre royaume. Exemple un jet de tactique et stratégie :
Si votre armée a déjà appris son le nombre maximal de tactiques, la tactique nouvellement apprise
Remplace une tactique de votre choix précédemment apprise.
(18-20) Succès critique L'armée apprend la tactique et devient efficace.
(15-17) Succès L'armée apprend la tactique.
(08-14) L'échec L'armée n'apprend pas la tactique.
(01(07) L'armée n'a pas seulement échoué à apprendre la tactique Mais devient frustré et épuisé de la formation ; abaisser le l'état du moral de l'armée de 10%.

NOM DE L'ARMÉE ARMÉE (NIVEAU) TYPE I-IV

Si vous ne parvenez pas à payer la consommation (Or) annuelle de royaume, toutes vos armées abaisse leurs conditions de moral de 10%. Une armée dont l'ébranlement ou des conditions de moral atteignent moins de 20% à la suite de cette diminution se dissout immédiatement ; Cela provoque l'augmentation d'une ruine du royaume de 1d6 d'or.

Description Ceci donne une brève description de l'armée.
Classe d'armure : Il s'agit de la classe de blindage de l'armée ; Sauvegardes des armées deux jets de sauvegarde : un jet de manœuvre et un jet de moral
.
Manœuvre (Mvt) : Ce modificateur s'applique à tous les tests effectués par l'armée pour manœuvrer, que ce soit pour exécuter un tactique ou pour minimiser les dégâts et les effets d'une les dangers physiques ; Moral Ce modificateur s'applique à tous les contrôles effectués par l'armée pour éviter d'être secoué ou de résister aux effets qui minent la coopération, la bravoure, loyauté, et ainsi de suite.

PV : Ceci répertorie les points de vie de l'armée. Lorsqu'une armée Les points de vie atteignent zéro, elle est vaincue. Le
Le seuil de déroute (SD) de l'armée est indiqué entre parenthèses après ses points de vie. SD est généralement la moitié de son maximum de moral.

CV. Une armée qui résiste à la peur ou qui est particulièrement brave a généralement un SD plus faible, tandis que l'armée rare composé de créatures entièrement immunisées contre la peur n'aura pas de SD répertorié du tout.

Mêlée Le nom de l'attaque que l'armée utilise pour une mêlée Frappe, suivie du modificateur d'attaque. Une armée inflige 1 point de dégâts sur un coup et 2 points sur un critique frapper. Les frappes de mêlée ne peuvent être utilisées que contre les Armées.
Frappe a distance Le nom de l'attaque que l'armée utilise pour un Frappe à distance, suivie du modificateur d'attaque. Un L'armée inflige 1 point de dégâts sur un coup et 2 points sur un coup critique. Une armée peut utiliser sa Frappe à distance jusqu'à 5 fois dans chaque rencontre de guerre avant ses munitions est épuisé (à moins qu'il n'ait les munitions tactique).

ARMÉES DE BASE PAR NIVEAU
Le tableau de la page 5 énumère les valeurs standard pour Armées de base par niveau du royaume. Ces valeurs indiquent le nombre d'armée possible en fonction du niveau du royaume.

AMÉLIOREZ VOS ARMÉES
Lorsque votre royaume monte en niveaux vos armées vos armées gagne en points de vie, Elle peut aussi augmenter le maximum nombre de tactiques qu'elle peut connaître – ces nouvelles tactiques sont ne s'acquiert pas automatiquement, mais doit être apprise grâce à l'utilisation de l'activité (Voir entrainer l'armée)

POINTS DE VIE DE L'ARMÉE
Les points de vie total des armées sont les points de vie du royaume diviser par le nombre d'armée plus le bastion. Si le royaume à 500 pv et 3 armées répartissent les 300 PV avec un **minimum de 50 pv par armée** ainsi que des points de vie attribué au Bastion 200 pv. (Le roi / le Personnage joueur) peut donner / ajouter ces points de vie au bastion ou a l'armée qu'il dirige) mais s'il il vient à mourir (points de vie en dessous de zéro) son royaume est perdu.
les PV d'une armée peuvent être réduits à zéro avec des dégâts, ils ne sont réduits qu'à la suite d'une action de guerre. Les PV d'une armée ne sont pas automatiquement récupérés à la fin d'une bataille.
Une nouvelle armée nécessite une réattribution des points de vie de tout le royaume (Bastion et Armées)

ÉQUIPEMENT DE L'ARMÉE
Lorsque vous recrutez une nouvelle armée, elle est équipée d'équipement de base. La nature exacte de cet équipement est en grande partie cosmétique : une armée d'infanterie armée d'épées longues
Causera le même montant potentiel de dégâts qu'une armée de massues, de lances ou de faux. Vous pouvez améliorer l'équipement d'une armée en achetant une nouvelle tenue d'activité

ARME SUPPLÉMENTAIRE Prix 200 po
La plupart des armées n'ont qu'une seule arme, une arme de mêlée ou une arme à distance arme. Cet équipement permet d'équiper une armée d'une arme de l'autre type. L'armée gagne une mêlée ou Frappe à distance (le cas échéant) au modificateur de base de leur niveau. Ainsi une Infanterie peut devenir une Artillerie de même niveau. Voir tableau ci-dessous.

POTIONS DE GUÉRISON Prix 15 po par dose
Une armée équipée de potions de soin peut utiliser une dose unique dans le cadre de tout action de manœuvre. Quand une armée utilise une dose de soin potions, elle récupère 1-6 PV. Une armée peut être équipée de Jusqu'à 3 doses maximum de potions de guérison à la fois. Chaque fois que l'armée utilise sa potion elle ne peut combattre, les doses de potion de soin ne sont pas renouvelées automatiquement. L'armée a besoin de se réapprovisionner après une rencontre de guerre et de nouvelles doses doivent être achetés.

ARMURES MAGIQUES
L'armure magique est magiquement enchantée pour renforcer la protection qu'elle offre aux soldats :
Armure magique niveau 5 : Prix 200po Cette armure augmente la CA de l'armée de 1.
Armure magique niveau 11 : Prix 300po Cette armure augmente la CA de l'armée de 2.
Armure magique niveau 18 : Prix 500po Cette armure augmente la CA de l'armée de 3.

ARMES MAGIQUES
Les armes de l'armée sont magiques. Soit l'armée est au corps à corps soit à distance, choisissez celle qui est rendue magique lorsque cela L'équipement est acheté. Vous pouvez acheter cet équipement deux fois, une fois pour les armes de mêlée et une fois pour les armes à distance. Si vous achetez une version plus puissante, elle remplace la version précédente, et le coût en Po de la version la plus puissante est réduite par le coût en Po de la version d'arme remplacée.

Armes magiques niveau 2 : Prix 200po Ces armes augmentent les dégâts de l'armée avec des armes +1
Armes magiques niveau 10 : Prix 400po Ces armes augmentent les dégâts de l'armée avec des armes +2
Armes magiques niveau 16 : Prix 600po Ces armes augmentent les dégâts de l'armée avec des armes +3

RECRUTER UNE ARMÉE

Lorsque vous recrutez une armée à partir d'un groupe spécialisé, le MJ vous fournit les statistiques de l'armée, mais la majorité des armées de ton royaume seront recrutés parmi ses citoyens. Quand vous recrutez une armée, Procédez comme suit :

Étape 1 - Choisissez un type d'armée de base
(Ignorez cette étape lors du recrutement d'une armée spécialisée...
Son type est listé dans son bloc de statistiques.) Choisissez le basique le type d'armée que vous souhaitez recruter dans l'infanterie, de la cavalerie, des volants ou des engins de siège. Des statistiques pour tous Quatre armées de base se trouvent ci-dessous.
Vous ne pouvez pas choisir une armée dont le niveau minimum est supérieur à votre niveau actuel de royaume.
Étape 2 – Recruter l'armée
Participer à l'activité Armée de recrues pendant le Leadership
Les activités d'un Royaume se tournent vers le recrutement de l'armée.
Étape 3 : Ajuster les statistiques
Lorsque vous recrutez une armée, qu'il s'agisse d'une armée, son niveau s'ajuste pour correspondre au niveau de votre royaume. À moins que vous ne recrutiez une armée au niveau minimum, cela signifie que vous devez ajuster les points de vie attribuer à la nouvelle armée (répartir a nouveau les points de vie du royaume y ajouter des modificateurs, et vérifier qu'elle ne dépasse pas le chiffre indiqué dans la section De base Armées par niveau.
Étape 4 - Choisissez les tactiques initiales
Toutes les armées peuvent connaître au moins une tactique. Lorsque vous Recrutez une armée de base, choisissez ses tactiques parmi celles Il se qualifie pour (mais notez les cavaleries et les engins de siège « Dépenser » leur première tactique sur l'envahissement de respectivement la guerre). Des armées spécialisées ont déjà une ou plusieurs tactiques listées dans leurs blocs de statistiques ; vous

n'ajoutez des tactiques à ces armées qu'après qu'elles se soient accrues leur niveau.
Étape 5 – Placez l'armée
Une armée de base commence dans le même hexagone que l'un de vos colonies du royaume. Une armée spécialisée commence en
l'hexagone dans lequel vous avez rencontré et recruté pour la première fois eux. Un règlement peut prendre en charge n'importe quel nombre de Armées.
Étape 6 – Ajustez les points de vie
Lorsque vous recrutez une armée, celle de votre royaume
Le score de point de vie doit être attribué à l'armée
Score de point de vie varie en fonction des points de vie de votre royaume
Étape 7 – Nommez l'armée (identifier votre armée)
Nommez votre armée (donnez-lui un nom distinctif). Ajoutez des éléments supplémentaires pour la personnaliser davantage. Si vous le souhaitez, choisissez un des petits dessins (logos) de la page 38 pour l'identifier visuellement.

REGLES SPECIALES MERCENAIRES
Lorsque vous recruter une armée de Mercenaire vous devez posséder comme prérequis un « Logis des mercenaires » Bâtiment de niveau 2. Voici la liste Régiments de Renom Lancer Id100 une fois par an.
Cette section décrit les diverses unités d'armée mercenaire, et vous Donne les règles spéciales pour les utiliser dans le cadre d'une partie de d&d elles seront adaptées à la taille et fonction du royaume (P,M,G,Gig)

D100	Type d'armée	Prix	Moral
01-20	Infanterie Type I	20	+5%
21-40	Cavalerie Type I	40	+5%
41-50	Artillerie Type I	150	+6%
51-55	Volante Type I	200	+6%
56-70	Infanterie Type II	100	+7%
71-84	Cavalerie Type II	200	+7%
85-90	Artillerie Type II	300	+8%
91-92	Volante Type II	600	+8%
93	Infanterie Type III	200	+9%
94	Cavalerie Type III	800	+9%
95	Artillerie Type III	800	+10%
96	Volante Type III	1200	+11%
97	Infanterie Type IV	600	+12%
98	Cavalerie Type IV	1200	+12%
99	Artillerie Type IV	1200	+12%
00	Volante Type IV	2000	+12%

SYSTÈME DE RANÇON POUR LES ARMÉES CAPTURÉES
Lorsqu'une armée est capturée (Points de coups fictifs), le royaume vainqueur a le droit de demander une rançon au dirigeant du royaume vaincu pour leur libération. Voici les règles et conséquences associées à la demande de rançons :
Détermination de la Rançon : Le montant de la rançon peut être fixé librement par le dirigeant victorieux. Toutefois, des conventions sont en place pour éviter des exigences excessives :
Une rançon fixée à plus du double du coût nécessaire pour recruter et entraîner une force équivalente, en tenant compte des compétences spéciales des unités, est considérée comme raisonnable et n'entraîne aucun impact négatif sur la loyauté des provinces du royaume vaincu.
Si le royaume vaincu accepte de payer une rançon supérieure à deux fois le coût de recrutement de ses troupes, il bénéficie d'un bonus significatif : un gain aléatoire (1d20) de points de vie pour l'ensemble de son royaume d'où proviennent les troupes.
Refus de Payer la Rançon : Les conséquences du refus de payer dépendent du montant de la rançon demandée :
Si la rançon est fixée au double du coût de recrutement et que le dirigeant refuse de payer, la province d'origine des troupes capturées subira une réduction de 5% de ses points de vie au début du prochain cycle de jeu.
Si la rançon correspond au coût exact de recrutement et est refusée, la pénalité pour la province d'origine augmente à une réduction de 10% de ses points de vie.
Libération Gratuite des Prisonniers : Un dirigeant peut choisir de libérer des prisonniers sans demander de rançon. Cette action entraîne une amélioration de la loyauté envers le dirigeant libérateur, mais aussi une perte de 10% des points de vie pour le royaume du dirigeant qui avait les unités capturées. Cela représente un geste de bonne volonté qui peut avoir des implications stratégiques pour les relations futures entre les deux royaumes.

LA VICTOIRE
Le simple fait de vaincre l'adversaire (détruire toutes ses armées, prendre le bastion et tuer ou capturer son dirigeant) ne confère pas au conquérant le contrôle du territoire ou de sa population, mais lorsque les troupes ennemies ont été détruites ou se sont retirées d'une province, un commandant peut entamer le processus de prise de contrôle de ce territoire. Afin de prendre le contrôle d'une province, Le conquérant doit vaincre le bastion du royaume et faire passer les terres sous son règne en utilisant la relation mystique de sa lignée à travers l'action du domaine Investiture. Voir sort de niveau 5 de Sorcier « Sceau de souveraineté »
Le vainqueur gagne alors les trésors, Reliques (Voir table des trésors), les points d'expérience, l'or et peut explorer des zones Cachées, Mystérieuses, ou Perdues afin d'obtenir des armées ou reliques supplémentaires. Une aventure pour la découverte des reliques au sein du bastion peut être exigée par le maitre de jeu. La victoire entraine la remise a niveau (Récupération) de tout les points de vie, mais si il perd les points de vie sont perdus. La victoire peut aussi bien survenir seulement si le dirigeant (roi) est capturé ou tué (Comme aux Échecs).

LA DÉFAITE
Si le Dirigeant (Vous, le Personnage-Joueur) est enlever, capturer ou assassiner, ou tuer (Double 20) que ses points de vie tombe à zéro, le royaume est provisoirement dissous (et la fiche du royaume remis au Maître de Jeu), Comme dans le chute du grand gobelin dans Gobelin-Town dans le hobbit « un voyage inattendu » Si le maître de jeu le souhaite, il peut réaliser, un scénario spécifique, une aventure classique de type « One Shot » peut être mener avec l'aide 1d6 leaders du royaume afin que ceux-ci reconquièrent le royaume perdu.

RECONSTRUCTION DU BASTION
Lorsqu'un bastion subit des dégâts importants, il est crucial de procéder à sa reconstruction pour maintenir la stabilité du royaume. La reconstruction d'un bastion prend en compte le pourcentage de dégâts subis et a des conséquences directes sur le moral des troupes et les revenus du royaume.

Niveau de Dégâts	Pourcentage de PV Perdus	Coût de Reconstruction	Temps de Reconstruction	Diminution du Moral	Réduction Revenus
Mineurs	0-25%	10%	1 mois	-	5%
Modérés	26-50%	25%	3 mois	-10%	15%
Dégâts sévères	51-75%	50%	6 mois	-20%	30%
Critiques	76-100%	75%	12 mois	-30%	50%

TACTIQUES DES ARMÉES (POINTS D'ÉGO A DEPENSER / NIVEAU)

TACTIQUE D'EMBUSCADE 8 points (Infanterie Artillerie)
Votre armée est experte dans l'art de tendre des embuscades. Sur la première rencontre de guerre, vous avez gagnez un bonus de surprise +2 sur l'armée ennemie. Cette compétence est la même que celle des armées dirigées par des voleurs et des assassins. Mais pour ceux-ci c'est eux qui lancent le jet de réussite avec un pourcentage lié à la Maitrise.

TACTIQUE SANGLANTE 5 points (Cavalerie Infanterie)
L'armée est à son apogée dans les moments les plus désespérés fois. Lorsque les points de vie de l'armée sont égaux ou inférieurs à 25% il gagne un bonus de statut +1 à sa CA, Mobilité +1 au moral et les jets d'attaque. Au niveau 10 du royaume ou plus, ce Le bonus passe à +2.

TACTIQUE CHARGE DE LA CAVALERIE 6 points (Cavalerie)
Si la charge est réussie les dégâts sont doublés (Type I, et II) voir triplés type III et IV selon le type de L'entraînement expert de l'armée avec des montures augmente son bonus de statut de sa capacité déplacement à +2. Au niveau 12, l'armée ignore la pénalité de statut pour manœuvrer en terrain difficile et fait des sauvegardes contre le moral à +2.

TACTIQUE HORDE SAUVAGE 6 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
L'armée comprend plusieurs leaders qui densifie la formation militaire, les soldats sont entraînés à suivre leur exemple afin que l'armée elle-même fonctionne comme si elle était une seule et même entité grouillante une nuée sans points faibles donc pas de bonus ni de flanc ni de dos sans possibilité de la débordée. Autorise un jet de protection (Invasion de monstre).

TACTIQUE DÉFENSIVE TACTIQUE 5 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
L'armée est particulièrement douée pour mettre en œuvre des tactiques défensives. L'armée gagne un bonus de statut de +1 aux tests de Maitrise fait à l'armée. Ce bonus passe à +2 au niveau 9, et +3 au niveau 17.

TACTIQUE DES TIRS EXPLOSIFS 11 points (Artillerie)
Les attaques à distance de l'armée explosent et pulvérisent du feu, des éclats de projectiles ou d'autres matériaux dommageables dans toutes les directions. Chaque fois que l'armée frappe de manière critique une armée non éloignée avec une frappe à distance, inflige 1 point de dégâts supplémentaires à une autre armée ennemie non éloignée de votre choix.

TACTIQUE DE SOINS SUR LE TERRAIN 6 points (Infanterie, Artillerie)
Les soldats de l'armée sont passés maîtres dans l'art d'utiliser les Méthodes de traitement des plaies. L'armée gagne 1 point de vie par attaque réussie sur le champ de bataille

TACTIQUE FLEXIBLE 5 points (Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
L'armée d'alignement mauvais utilise des tactiques non conventionnelles. Vous pouvez utiliser des combats sales, sabotages, fausse retraite et feinte de guerre, empoisonnements Cette tactique permet un bonus de +1 à l'initiative. Et de +1d6 aux dégâts : Nécessite un Jet de protection contre (Épidémie / Assassinat.)

TACTIQUE DE DÉVOTION CONCENTRÉE 5 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)

L'armée d'alignement bon est particulièrement fidèle à votre cause. L'armée gagne un bonus de statut de +1 aux tests de Moral effectués en Ralliement permet des bonus de +15 à SoS panthéon et Sos Nature. Ce bonus passe à +2 au niveau 9 et à +3 au niveau 17 niveau.

TACTIQUE TENIR LA LIGNE 3 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
L'armée s'est entraînée à maintenir sa position même face à d'opposants écrasants. L'armée gagne un statut +1 bonus sur les tests de Moral effectués pour résister à la déroute, et sa déroute Le seuil est égal à 1/4 de son total de points de vie (arrondi à l'unité supérieure).

TACTIQUE ATTAQUES MULTIPLES 12 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
Votre combat est acharné, vous augmentez le nombre de fois que votre armée peut utiliser Frappes à distance ou au contact à chaque niveau de royaume de 1. Cette tactique peut être pris plusieurs fois ; Chaque fois que vous le faites, augmentez le nombre maximum de frappes à distance ou de contact de l'armée de 1.

TACTIQUE BARBARES (JUSTICIERS) réversible 6 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
L'armée comprend plusieurs observateurs et éclaireurs qui sont particulièrement perçant. L'armée gagne un bonus de statut de +2 sur les contrôles d'initiative. Cette armée se sentira toujours en sécurité et n'aura pas besoin de jet de moral, en forêt, jungles les dégâts sont doublés mais en plaine, désert les dégâts restent identiques et la CA et à +1.

TACTIQUE ATTAQUES ECLAIREES 5 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
Les instructions rapides et décisives du commandant aident l'armée d'assaut avec plus de précision. Si une armée attaque la même cible une deuxième fois dans un round, sa deuxième attaque obtient un bonus de +2 et si la même armée attaque une troisième fois dans un round, son bonus est de +3.

TACTIQUE VIVRE DE LA TERRE 4 points
(Infanterie Cavalerie Volante)
L'armée est entraînée pour être autosuffisante et par la chasse et la cueillette lorsqu'ils sont dans la nature. Si, pendant la phase d'Entretien d'un tour de Royaume, cette armée est situé dans un hexagone qui n'inclut pas de colonie, et si l'armée n'a pas de garnison, elle réduit sa consommation par 1.

TACTIQUE IMPITOYABLE 5 points
(Infanterie Cavalerie Artillerie, Volante)
Il est difficile d'échapper à cette armée. La mobilité de l'armée gagne un bonus de déplacement de +2 lorsque d'autres armées tentent de fuir. La mobilité est testée lorsque vous tentez de poursuivre une armée en fuite

TACTIQUE FANATIQUE 6 points
(Infanterie, Cavalerie, Artillerie, Volante)
Votre armée s'est entraînée à attaquer grâce à un leader charismatique face à l'ennemi. Si votre leader est présent lors du combat vous pouvez choisir pour commencer la rencontre avec votre armée avec un bonus de +2 au toucher et +2 aux dégâts contre toute armées ennemies. (Si votre armée est supérieure en type à l'armée ennemie)

TACTIQUE D'ENCERCLEMENT TÉMÉRAIRE 5 points
(Cavalerie, Infanterie, Volante)
Votre armée est nombreuse et habile à encercler ses ennemis et a les distraire, au prix d'un étalement excessif et d'être plus vulnérables. Lorsque vous utilisez cette tactique pour engager avec succès une armée, vous pouvez choisir d'infliger une pénalité de circonstance de -2 à votre CA en afin d'obtenir un bonus de circonstance de +2 aux jets d'attaque. Si vous le faites, ces modificateurs restent en vigueur jusqu'à ce que vous soyez n'est plus engagé dans la bataille. Au niveau 9 vous pouvez faire un effet « Blocus » (10 Points) de toutes vos armées ayant des effets économiques sur le territoire ennemi. Le nombre d'armée et de villes affectées déterminent le nombre de d6 en or que le royaume ne perçoit plus. Exemple 4 villes sont « Bloquées » par le blocus le royaume ennemi perçoit donc 4d6 de revenu en moins.

TACTIQUE DE TIREUR D'ÉLITE 5 points
(Artillerie)
Le commandant entraîne l'armée avec précision à distance Vous gagnez un bonus de statut de +2 / +2 sur les attaques avec les frappes à distance, mais vous subissez un malus de statut de -2 sur les attaques avec des frappes de mêlée. Au niveau 6, la pénalité de mêlée sont réduites à -1 et bonus sur les dégâts x1.5 sur les volantes, et au niveau 9, la pénalité de 0 et les dégâts multiplier par .2 sur les volantes.

TACTIQUE DE « PHALANGE » 5 points (Infanterie, volante)
Les infanteries et volantes en formation de phalange peuvent attaquer à plusieurs infanteries sur une même et unique cible sans malus et leur ennemie ne bénéfice pas du bonus de +2 aux attaques de côté, latérales.

TACTIQUE ATTAQUE DE PANIQUE 6 points
(Infanterie Cavalerie, Volante)
Les armées lors de la première attaque sème la terreur dans les rangs adverses (Jet de protection Désobéissance / Désertion) baisse du moral.

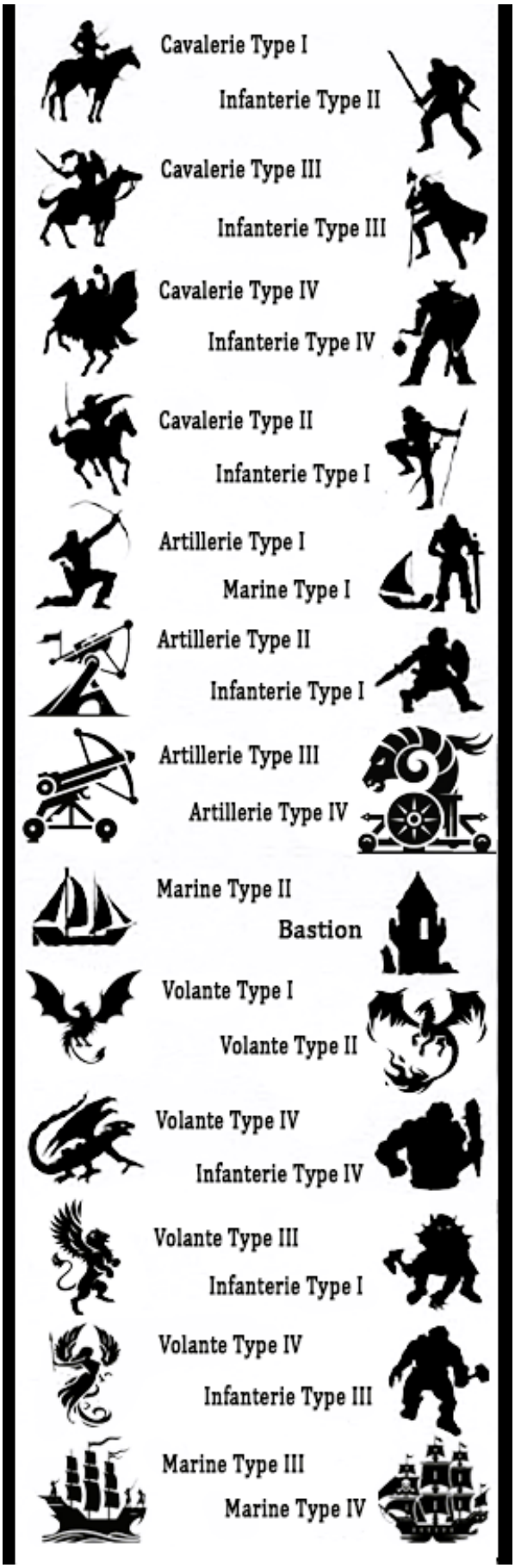


Tableau de Tactiques Spéciales des Armées

Nom	Description	Ego
Amphibie	Cette armée ne subit pas de pénalités pour les combats dans l'eau ou sur terre.	11
Blocus	Cette armée empêche les relations commerciales du royaume ennemi et ruine son économie	7
Incombustible	Cette armée ne subit pas de pénalités pour les combats dans feu ou sur terre.	8
Endurcie en altitude	Cette armée ne subit pas de pénalités pour les combats dans air ou sur terre.	5
Élevé pour la guerre	Cette armée ne peut pas être diminuée et ne peut pas être désavantagée aux tests de moral.	12
Brutale	Cette armée obtient un bonus de +2 aux dégâts lors d'un contrôle de puissance réussi.	10
Contre-Attaque	Si l'armée ennemie rate son attaque, elle obtient une attaque gratuite d'opportunité	8
Courageuse	Une fois par bataille, cette unité peut choisir de réussir un test de moral qu'elle vient d'échouer.	6
Éternelle	Cette unité n'est pas horrifiée et réussit son moral pour attaquer les morts vivants et les fiends.	13
Frénésie	Si cette armée touche une armée ennemie, elle obtient une attaque gratuite contre celle-ci	14
Horrifiante	Si cette unité inflige des dégâts à l'ennemie, celle-ci doit effectuer un test de moral.	15
Indétectable	Si cette unité le désire elle devient invisible à ses ennemis mais si elle touchée elle réapparait	15
Martiale	Si cette unité réussit un test de puissance et que son type est supérieure, elle fait +4 aux dégâts	16
Psionique	Abaisse le moral et la loyauté de l'armée ennemie de 1d20% (1d4 fois)	*
Stupide	Cette unité ne peut pas échouer aux tests de moral.	3
Régénérante	Rajoute 1d6 de point de vie par tour. Ce trait cesse de fonctionner dans une bataille magique.	18
Vorace	Si l'armée est touchée, elle peut se nourrir des propres cadavres (+1d6 pv) en sautant un tour.	17
Lancer des pierres	Si cette armée réussit une attaque, elle inflige 1d6 de dégâts en plus contre les fortifications.	16
Sauvage	Cette armée a un bonus +2 au premier jet de toucher qu'elle effectue à chaque bataille.	13
Vigoureuse	La magie ennemie a un désavantage sur cette armée, les sauvegardes s'effectuer à +2	12
Racines tordues	Cette unité affaiblit les murs d'une fortification, donnant un bonus de +2 aux unités de siège.	10
Morte-Vivante	Les armées normales doivent réussir un test de moral pour attaquer cette unité chaque tour.	11
Végétale	Ces armées sont immunisées contre la peur, la paralysie ou le poison et attaques des druides	9
Glissante	L'armée ignore les fortifications faites terre ou de pierre et peut s'enfouillir pour les contourner	7
Immunité	L'armée choisi une immunité particulière à des dégâts de poison, feu, glace, ou radiants etc..	12
Ennemi Favori	L'armée choisi une race, un monstre et obtient un bonus de +2 sur ces attaques et dégâts	10
Constriction	Les unités s'accrochent à leurs adversaires cela les rend difficile à fuir, malus de -2 au moral	10
Résistante	L'armée est résistante à la magie les attaques magiques perdent 25% de leurs pouvoirs	12
Agile	L'armée à un bonus de +2 contre missiles, projectiles non magiques pendant les combats	13

Tableau de l'expérience des Armées

Nom	Expérience de l'armée	Coût	Bonus Att	Bonus CA	Moral
Débutante	Novice, courageuse.	50	0	0	0
Régulière	Expérimentée, cohérente.	100	0	0	+10
Chevronnée	Adaptative, tactique.	150	0	+1	+15
Vétéran	Aguerrie, résiliente	200	+1	+1	+20
Élite	Experte, inébranlable.	350	+2	+2	+25
Super- Élite	Exceptionnelle, intimidante.	500	+2	+2	+30

Tableau de l'équipement / Armure des Armées

Équipement	Type d'équipement	Coût	Bonus Att	Bonus CA	Moral
Nature	Basique, environnemental.	0	0	0	0
Légère	Agile, rapide.	50	0	0	+10
Moyenne	Équilibré, polyvalent.	100	0	+1	+15
Lourde	Protecteur, résistant.	150	+1	+1	+20

LES SORTS DU PERSONNAGE

Les sorts cléricaux et druidiques sont accordés par les dieux, ce qui signifie que le clerc ou le druide doit prier quelques heures afin de connaitre les composantes verbales et somatiques des sorts qu'il désire avoir en tête. Les sorts de premier, deuxième, troisième et quatrième niveau sont obtenus par le clerc grâce à la méditation et à de pieuses prières. Cette attribution de sorts se fait par l'intermédiaire de serviteurs du dieu que le clerc ou le druide vénère. Les sorts de niveau cinq, six ou sept sont accordés par le dieu LUI- MÊME. Pour obtenir des sorts, le clerc doit être jugé favorablement par son dieu. Si le dieu a quelques griefs envers le clerc ou le druide, pour un manque de respect d'alignement ou par manque de dévotion, il peut demander au clerc un sacrifice, une expiation ou un acte de dévotion pour son pardon. Le MD est le seul à juger si le cas se présente. Les composantes matérielles ne sont pas accordées par la prière : le clerc ou le druide doit se les procurer par lui-même.

Les sorts des magiciens et des illusionnistes ne sont pas accordés par des forces surnaturelles. Le magicien doit mémoriser chaque sort, ses composantes verbales et somatiques et doit trouver lui-même les composantes matérielles dont il a besoin. Cette mémorisation se fait avec un livre de sorts et prend un temps considérable.

Tous les sorts doivent être choisis avant de partir en aventure (le MD expliquera aux joueurs ce qu'ils doivent faire pour récupérer leurs sorts). On considère qu'il faut 15 minutes pour mémoriser un niveau de sort, c'est-à- dire, 15 minutes pour un sort de niveau 1 ou la moitié d'un sort de niveau 2. Une telle activité demande du repos (du sommeil) pour l'esprit et des forces (de la nourriture) pour le corps. Une fois lancé, un sort est complètement oublié. Cela n'interdit pas plusieurs mémorisations d'un même sort, mais cela interdit plusieurs utilisations d'un sort mémorisé une seule fois par le lanceur de sorts.

LES SORTS DE ROYAUME

Les "Sorts de Royaume" sont une évolution des principes fondamentaux de la magie dans le jeu, adaptés au niveau 4 et plus pour un impact significatif à grande échelle, tout en respectant la nécessité de composantes verbales (V), somatiques (S), et matérielles (M) pour leur lancement. Voici une intégration des informations essentielles :

Recherche et Préparation : Tout comme les sorts personnels, les "Sorts de Royaume" exigent une préparation minutieuse. Les magiciens de niveau 7 ou plus, capables de lancer des sorts de niveau 4 ou supérieur, doivent souvent entreprendre des recherches pour maîtriser ces puissantes incantations, nécessitant parfois la collecte de composantes rares ou la réalisation de rituels spécifiques à plusieurs. Les sorts du Manuel du Joueur sont effectifs et peuvent toujours servir dans la mesure ou ils sont suffisamment puissants comme les sorts de zone (Boule de Feu) ou (Arrêt de temps) Au-delà de la simple collecte de composantes, la préparation des "Sorts de Royaume" peut impliquer des quêtes pour découvrir des artefacts perdus ou des sites d'énergie magique ancestrale. Ces quêtes sont souvent des aventures en elles-mêmes, poussant les lanceurs de sorts et leurs compagnons à explorer des régions inconnues et dangereuses pour acquérir le savoir et les outils nécessaires à la maîtrise de telles magies.

Lancement des Sorts : Les sorts cléricaux et magiques à cette échelle maintiennent l'importance des composantes V, S, et M. Les sorts de royaume amplifient l'effet des sorts de niveaux inférieurs, adaptés pour des effets de zone étendus, idéals pour les champs de bataille. La présence d'une relique ou la participation dans un rituel avec plusieurs lanceurs de sorts, y compris un magistère ou un grand prêtre, est souvent requise pour canaliser la puissance nécessaire à ces sorts. L'utilisation de composantes V, S, et M dans les rituels de "Sorts de Royaume" est souvent amplifiée par l'échelle des sorts. Par exemple, un rituel pourrait nécessiter la synchronisation précise entre différents lanceurs de sorts, chacun exécutant des composantes spécifiques dans des lieux dispersés autour d'un champ de bataille, pour concentrer leur puissance collective sur une vaste zone. Certains sorts sont parfois cumulatifs s'ils sont lancer à la suite et obtiennent des effets de synergie permettant l'obtention de sort de plus haut niveau. (Voir sort* de clerc niveau 4) Dans ce manuel, les distinctions entre les écoles de magie, telles que celles des illusionnistes par rapport aux magiciens et des druides par rapport aux clercs, sont adoucies. Cette modification permet une plus grande flexibilité pour que certaines classes accèdent aux sorts de leur école respective, tout en maintenant une spécificité pour chaque classe. Les sorts d'abjuration sont typiques des clercs, tandis que les magiciens se spécialisent en évocation, convocation, et surtout altération et l'illusion pour les illusionnistes. La nécromancie est réservée aux prêtres et sorciers, et la divination aux devins et chronomanciens, offrant un système magique plus inclusif tout en préservant l'unicité de chaque classe

Adaptabilité et Utilisation : Bien que conçus pour des confrontations massives, ces sorts peuvent être adaptés par les magiciens pour une utilisation à une échelle plus réduite, en modifiant la portée et la zone d'effet. Cela permet une utilisation flexible, même pour les aventuriers n'ayant pas accès à un royaume ou ne répondant pas aux exigences de niveau. L'adaptation des "Sorts de Royaume" pour une utilisation à plus petite échelle ouvre la voie à l'innovation magique. Les lanceurs de sorts peuvent expérimenter avec les composantes des sorts pour créer des effets uniques ou spécifiques à certaines situations, offrant une nouvelle dimension de stratégie et de personnalisation dans l'utilisation de la magie.

Sorts sur Parchemin : Les principes des sorts sur parchemin s'appliquent également aux "Sorts de Royaume". Une fois un sort de royaume lancé depuis un parchemin, l'inscription s'efface, mais le sort déployé peut bénéficier d'une puissance et d'une portée accrues, sans nécessiter de composantes V, S, ou M. Lorsqu'ils sont lancés à partir de parchemins, ces sorts peuvent parfois révéler des propriétés cachées ou des variantes inattendues de la magie, en raison de la manière dont ils ont été inscrits ou des circonstances uniques de leur création. Cela ajoute un élément de mystère et de découverte, enrichissant l'expérience magique pour le lanceur de sorts et son groupe

Mémorisation et Oubli : À l'instar des sorts standards, une fois qu'un sort de royaume est lancé, il est oublié par le lanceur. Toutefois, cela n'empêche pas la préparation multiple du même sort, dans la limite des capacités de mémorisation du magicien, permettant ainsi une stratégie de lancement répété adaptée à la taille et à l'échelle des affrontements. La mémorisation et l'utilisation stratégique des "Sorts de Royaume" demandent une gestion habile de la capacité magique d'un lanceur de sorts. La planification des sorts à mémoriser pour une campagne ou une bataille devient un exercice de tactique, où chaque choix de sort peut avoir des conséquences significatives sur l'issue des événements.

Impact Stratégique : Les "Sorts de Royaume" sont essentiels pour influencer le cours des batailles, protéger ou attaquer des territoires, et soutenir les armées. Leur capacité à transformer des incantations plus simples en forces dévastatrices les rend indispensables dans l'arsenal d'un dirigeant ou d'un magicien ambitieux. L'impact des "Sorts de Royaume" dépasse souvent le champ de bataille, affectant la diplomatie, l'économie, et le moral des nations. La capacité de modifier le climat, de renforcer les défenses

AVERTISSEMENT ET EXPLICATION

Dans le monde complexe de "Dungeons & Dragons", lancer des "Sorts de Royaume" engage le lanceur de sorts dans une dynamique où l'alignement, les forces cosmiques, et la volonté divine jouent un rôle crucial. Ces sorts, d'une puissance inégalée, ont le potentiel de perturber l'équilibre entre le bien et le mal, d'invoquer ou de repousser des entités démoniaques, et d'engendrer des conséquences dévastatrices sur la nature et l'environnement. Les forces vitales de la Terre peuvent être drainées, mettant en péril l'essence même de la vie.

L'acte de lancer de tels sorts requiert des sacrifices personnels considérables, allant de la force vitale du lanceur à des parties intangibles de son être, tels que ses souvenirs ou une fraction de son âme. Cette exigence souligne le lourd fardeau de manipuler des forces si monumentales. « *Les Classe de Lanceur de Sort »* sont là pour donner la priorité à une classe de lanceur plutôt qu'une autre, les classes citées secondaires lancent les sorts avec 20% de hiatus (Le sort ne fonctionne pas ou mal)

Les lanceurs de sorts doivent également être vigilants face aux menaces de contre-sorts ou d'interférences magiques, impliquant souvent l'élaboration de stratégies complexes de protection et de contre-mesures pour préserver l'intégrité de leurs incantations.

Dans certains royaumes, l'usage de ces sorts est encadré par des législations magiques ou nécessite l'aval de conseils divins, reflétant la nécessité de naviguer dans un labyrinthe de lois cosmiques et de volontés divines. Pour les clercs, l'approbation de leur divinité est essentielle, car un conflit avec un dieu rival pourrait limiter leur accès à ces sortilèges puissants ou exiger des actes de dévotion supplémentaires pour maintenir leur faveur.

Ainsi, l'utilisation des "Sorts de Royaume" dans "Dungeons & Dragons" n'est pas simplement une question de puissance brute, mais une affaire de sagesse, de sacrifice, et de diplomatie cosmique, où chaque sort lancé peut redéfinir le destin des royaumes et des âmes qui les habitent.

Dans un tel contexte, la pratique religieuse n'est pas affaire de rituels appris par cœur ou de prières marmonnées en direction d'un paradis muet. La démonstration la plus audacieuse du pouvoir des dieux, c'est certainement lorsqu'ils laissent leur pouvoir divin couler à travers leurs élus, des saints et des champions, afin qu'ils fassent des miracles. Les

dieux répondent régulièrement à leurs croyants, que ce soit favorablement ou pas. Le forgeron qui ne fait pas bénir sa forge au nom de Coréahn découvre que sa ferronnerie se brise sous les coups de marteau. Le médecin qui oublie de tracer les symboles de peur et de respect de Vahngal sur ses remèdes, invoque la peste sur lui-même et ses patients. La voix de Madriel résonnera comme un vent assourdissant dans un temple de fermiers qui n'auront pas prié pour demander une bonne récolte. Les dieux et déesses des Terres Balafrées montrent quotidiennement leur présence à travers le monde. Les races intelligentes vouent ouvertement un culte à l'une des 8 divinités majeures, et au seul titan restant, Denev, la Terre-Mère. Même si ces dieux ont donné naissance à de nombreuses divinités mineures qui sont également vénérées, ces 9 le sont plus que tout autre.

Les nouvelles classes (Sources) :
Devins - Chronomanciens : DDD « Chronomancien »1995 TSR 2eEd
Sorcier - Nécrocramancien : « Le guide conplet du Nécromancien » 2eEd
Chaman : « Manuel complet du Barbare » 2eEd

Coréhan

Le Vengeur, le Champion (Loyal Bon, Chevalerie, Artisanat, Force, Protection, Sagesse)
Domaines : Feu, Bien, Loi, Protection, Guerre Symbole sacré : Quatre épées longues croisées formant une rose des vents.

Madnel

La Rédemptrice, Le premier ange de miséricorde (Neutre Bon 5 Soleil, Lumière, Rédemption, Soins, Agriculture)
Domaines : Air, Bien, Flore, Guérison, Soleil Symboles sacrés : Une lance avec une botte de plumes de paon

Tarai

La Chasseresse (Chaotique Bon ; Voyage, Chasse, Forêts, Musique, Archerie, Liberté, Chance)
Domaines : Chance, Chaos, Faune, Flore, Fourberie, Voyage Symboles sacrés : Trois flèches de bronze parallèles.

Hedrad

Le Législateur, Le juge (Loyal Neutre ; Loi, Justice, Richesse, Ordre, Villes, Savoir) Domaines : Connaissances, Loi, Protection Symbole sacré : Marteau à deux mains

Denev

La Terre-Mère (Neutre ; Terre, Nature, Mort (naturelle), les Saisons)
Domaines : Air, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre Symboles sacrés : Une faucille de pierre avec un manche en bois bourgeonnant

Ehnkili

L'Escroc, le Métamorphe, Le Malchanceux (Chaotique Neutre ; Tempêtes, Fourberie, Chaos, Malchance)
Domaines : Air, Chaos, Chance, Fourberie, Voyage Symboles sacrés : Un masque décoré d'éclairs qui partent de la fente des yeux.

Chardoun

L'esclavagiste, Le Seigneur, Le Grand général (Loyal Mauvais ; Guerre, Domination, Avarice, Douleur) Domaines : Force, Guerre, Loi, Mal Symbole sacré : Un sceptre doré ensanglanté, surmonté d'une couronne de lauriers.

Belsameth

La Tueuse, L'Assassin (Neutre Mauvaise ; Noirceur, Mort, Cauchemars, Tromperie, Folie, Sorcellerie) Domaines : Fourberie, Magie, Mal, Mort Symbole sacré : Un cercle argenté sur fond noir (représentant une éclipse lunaire).

Vahngal

Le Pilleur, Le Dévastateur (Chaotique Mauvais ; Destruction, Peste, Famine, Carnage, Tonnerre, Désastre)
Domaines : Chaos, Destruction, Force, Guerre, Mal Symbole sacré : Un bouclier fendu ruisselant de sang.

THE GODS DESCENDING TO BATTLE.

TABLEAU DES SORTS

CLERCS

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Ange Gardien	Absorption d'Énergie Mineure	Armement des Dieux	Ailes de Devas
2	Bénédiction de Sigmar	Bannissement des Ombres	Armure de Lumière*	Anneau de Protection
3	Bouclier de Combat	Bénédiction de Vahngal	Canal Sacré / Damné	Bouclier d'Armée
4	Bouclier Aérien	Chant des Dieux	Char Éblouissant	Cercle Supérieur de Guérison
5	Calmer la Tempête	Contre-offensive Impitoyable	Couronne Céleste	Chaînes de la Déesse
6	Cœur de Bravoure*	Harmonie Communautaire	Dissiper la magie du Domaine	Châtiment Vertueux
7	Cœur de Fer	Hérésie	Orbe de Lumière	Confinement de Mésos
8	Endurance	Invocation de la Citadelle Invincible	Régénération	Construction du Temple
9	Explosion d'Énergie	Pas aujourd'hui !	Soins modérés de Groupe	Destruction de Morts-Vivants
10	Liberté de Mouvement	Protection contre le Mal de Masse		Moment de Grâce
11	Main de la Justice*	Protection de lame de Masse		Sceau du Sanctuaire
12	Magnanimité*	Résistance aux Énergies Destructives		Soif de Guerre
13	Membres Endurants*	Soins légers de Groupe		Soins Majeurs de Groupe
14	Regard de Vérité*	Terre Sacrée		Trompe Céleste
15	Résistance	Toucher de Renewal		
16	Sanctuaire Sacré	Toucher de Vahngal		
17	Signal Sacré			
18	Ténacité			
19				
20				

Nombre	8e niveau	9e niveau
1	Aura Maudite/Sacrée	Absorption d'Énergie
2	Conversion des Infidèles	Armée Céleste
3	Feu Céleste	Censure de Mésos
4	Fléau Démoniaque	Châtiment Divin
5	Jugement Dernier	Conversion
6	Protection contre la Mort	Découle de la Loi
7	Quintessence	Éruption
8	Rappel à la Vie de Masse	Forme des Dieux
9	Rappel du Champion	Glyphe de Garde Ancien
10	Restauration de Masse	Guérison Suprême de Groupe
11	Résurrection Sacrificielle	Miracle
12	Soins Intensifs de Groupe	Portail
13		Régénération Instantanée
15		Réjouissances Sublimes
14		Restauration / Perte d'Énergie
16		Résurrection Suprême de Masse
17		Sceau du Sanctuaire Supérieur
18		Sphère Mystique
19		Tempête Vengeresse
20		
21		

TABLEAU DES SORTS

DRUIDES - CHAMANS

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Bénédiction des Récoltes	Appel de Hirvsth	Avalanche	Arbres de Sièges
2	Chant de la Forêt	Armure de Ronces	Appel de Monture	Assaut de Pierre
3	Défricher le Terrain	Flamme Cuisante	Bois Vivant	Blizzard
4	Écrasement Piétinement	Fléau de Termite	Bouclier Ardent	Déplacement de Ville
5	Essaim	Grêle de Destruction	Courroux des Éléments	Marche des Nuages
6	Respiration Profonde	Griffes du Dragon de Terre	Courroux de la Montagne	Orage d'Ehnkili
7		Mur de Frelons	Création de Cercle Druidique	Puissance Animale de Groupe
8		Peste Vermine	Engelures	Retour à la Nature
9		Pluie Acide	Étreinte de l'Eau	Séparation
10		Rafale de Vent	Ligne de Faille	Soldats de la Nature
11		Rasoirs Gelés	Missile d'Épines	Triomphe de la Glace
12			Noyade	
13			Souffle de la Mort	
14			Tripes Végétales	
15				
16				

Nombre	8e niveau	9e niveau
1	Bosquet de la sérénité	Cœur d'Étoile
2	Cascade glaciaire	Convocation d'alliés Naturels
3	Désolation	Éveil de la Forêt
4	Éveil d'armée de la nature	Fureur de Denev
5	Fleurir	Grand Tertre
6	Léviathan	Guérison de la Terre
7	Mur de Dissipation de la Magie	Tempête de Ley

TABLEAU DES SORTS

MAGICIENS

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Acier Glacé	Abondance de Munitions	Catapulte	Animation d'Engins de Siège
2	Armée Rapide	Armes Explosives	Charge Télékinétique	Aspect du Dragon
3	Éclair d'Énergie	Armée de Siège Instantanée	Contingence	Champ de Force
4	Élémentaire de Terre	Baliste Enchantée	Création d'Armée Artificielle	Création d'Armes et Armures
5	Flèches Enflammées	Conduit	Critique Explosif	Dagues de Vaul
6	Guerrier de Feu	Dilatation II	Défenseurs Fantomatiques	Déguiser les Morts-Vivants
7	Muraille de Feu	Disruption Mécanique	Échouage	Fête
8	Revanche de Mazdamundi	Façonnage de la Pierre	Élan de Rapidité	Fortification Instantanée
9	Saut de Masse	Fissure Joyau	Engin de Siège Magique	Liquéfaction Limitée de Dolomar
10	Transmutation de Masse	Fureur de Thulkas	Équipe de Construction de Bigby	Mur Tranchant
11	Toile Voleuse	Force de Taureau	Fragilisation	Portail de Transport
12	Vague de Flammes	Fusion d'Armée	Frappe Effroyable	Puits sans Fond
13		Horde de Serviteurs	Garde et Défense	Renforcer l'Armement
14		Missiles Persistants	Garde-Fer	Reposition
15		Muraille de Pierre	Immobilisation des Monstres	Serviteurs Mineurs
16		Perspicacité Tactique	Inhibiteur Magique de Taldock	Souffle du Dragon
17		Plaisanterie de Jotun	Météores	Sphères de Siège d'Otiluke
18		Présence Autoritaire	Poussée Dimensionnelle	Transmutation du Métal en Rouille
19		Ruée	Ramollissement de la Pierre	Vol de Dragon
20		Toile d'Araignée Géante	Stratège Expert	Voyage Joyeux de Nybor
21		Union Mécanique	Surcadence	
22			Torrent de Feu	

Nombre	8e niveau	9e niveau
1	Aura Disruptive	Armée
2	Bateaux-Nuage	Aversion
3	Bombardement	Cercle de Dévastation
4	Boule de Feu Amicale	Chaîne de Contingences
5	Charme de Masse	Changement de Forme
6	Châtiment Terrible de Nybor	Conjuration de Monstres VII
7	Convocation de Géants	Entrave Absolue
9	Corps de Fer	Entrave de Sort de Symrustar
8	Disque de l'Âme	Éveil des Golems
10	Envol du Château	Implosion
11	Explosion des Profondeurs	Parole de Puissance, Mort
12	Inversion de la Gravité	Pyroclasme
13	Mot de Rappel	Sort d'Assaut
14	Voyage Rapide	Stabilisation
15		Tempête de Sort
16		Tyranoeil
17		
18		
19		
20		
21		

TABLEAU DES SORTS

ILLUSIONNISTES

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Aspect Inoffensif	Crépuscule	Champ de Bataille Déroutant	Armée Phantasmatique
2	Charge Fantôme	Déformation Solaire	Dragon Fantôme	Chœur des Voix Perdues
3	Destruction Simulée	Hurlement Labyrinthique	Faveur de Débordement	Éclipse des Sens
4	Écho de Babel	Trahison de Belsameth	Globe Onirique	Invisibilité de Masse
5	Gremlins	Triple Catapulte	Illusion Inversée	Purge des Vauriens
6	Marque Aveugle		Mimésis Phantasmale	Voile de l'Oubli
7	Mur de Brume		Monde Chaotique	
8	Muraille Illusoire			
9	Terreurs Nocturnes			
10	Triple Baliste			
11				
12				
13				
14				

Nombre	8e niveau	9e niveau
1	Désynchronisation Phantasmagorique	Labyrinthe Supérieur
2	Fantôme du Chaos	Ennemi Subconscient
3	Illusion de la Forteresse Impénétrable	Réalité Fragmentée
4	Mirage des Sphères Confluentes	
5	Rayon Prismatique	
6	Simulacre de Masse	
7	Voile des Mondes Superposés	

TABLEAU DES SORTS

SORCIER - NÉCROMANTS

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Chemin Obscur	Archers Spectraux de Tanil	Ailes d'Ombre	Armée Vampirique
2	Consécration de Chardun	Arme d'Ombre	Courroux des Nains du Chaos	Alignement Fluctuant
3	Fureur de Gork	Charnier	Eaux Sombres	Anneaux Enchantés
4	Lame Jumelle	Condamnation	Éternité	Appel de la Tombe
5	Localisation de Cadavre	Contagion de Masse	Fléau d'Épuisement	Cité des Morts
6	Main Noire	Dégât Maximum	Frénésie du Chaos	Déluge Infernal
7	Mangeur d'Os	Entrave Monture de Masse	Gardes Frontières	Étreinte Glaciale du Vide
8	Marée de Sang	Hérésie	Gémissement de la Banshee	Feu d'Ilajam
9	Sacrifice Partagé	Lier les Ailes	Légion	Flotte Mort-Vivant
10	Terre Corrompue	Ombres Animées	Ombres Envahissantes	Forge de l'Enfer
11		Réparer les Morts-Vivants	Os d'Adamantium	Forme Chaotique
12		Sceau de Souveraineté	Pouvoir de l'Ombre	Invoquer le Titan de l'Ombre
13		Serment Contraignant	Puits Noir	Malédiction Suprême
14		Sigil de Feu	Rage Aveuglante	Nécro-Animation de Monstres
15		Sigil de Glace	Rage du Chaos	Nuage de Mort
16		Vague Tonitruante	Sigil d'Acide	Portail du Royaume de l'Ombre
17			Tentacules Sanglants	Rayon de Suppression de Vie
18				Vampirisme
19				Voleur d'Âmes
20				

Nombre	8e niveau	9e niveau
1	Bâtombre	Brise-Âme
2	Cœur Sacrificiel	Causé par Mammon
3	Cône d'Oblivion	Immortalité
5	Création de Mort-Vivant Dominant	Conjuration de Mort-Vivant VII
4	Créer des Serviteurs de l'Anneau	Légion Infernale
6	Feu noir / Purificateur	Maitrise Morts-Vivants
7	Invoquer les Titans de l'Ombre	Météore de l'Abîme
8	Juggernaut Mortel	Mise hors de Combat
9	Lacération d'Âme	Paix de Tyr
10	Linceul de Mort	Saccage
11	Parangon du Chaos	Sphère de Destruction
12	Sacrifice de Machine	Tempête de l'Ombre Ultime
13	Tempête d'Ombre	
14	Torrent Caustique	
15	Transfert d'Ombre	
16	Vagues Malveillantes	
18	Vitalité Chaotique	
17	Voile de la Non-Vie	
19	Zone de Drain de Vie	
20		
21		

TABLEAU DES SORTS
DEVINS - CHRONOMANCIENS

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	À la Lumière de la Lune Vigilante	Acier du Héros	Confiance dans les Dieux	Abdication de Présence Temporelle
2	Chance de la Nature	Champ de Dégâts Entropiques	Croissance Animale Accélérée	Anticipation
3	Destin Fascinant	Création de Portail Temporel	Disjonction Temporelle	Boucle Temporelle
4	Malchance	Divination Améliorée	Faveur Divine	Dégâts Retardés de Wesley
5	Messager Arcanique	Grâce de Puissance	Guerriers Dégénérés d'Articus	Derniers Rayons du Soleil Mourant
6	Parade Arcanique	Localiser un Leader	Imprégnation de Sort	Monstres des Temps Oubliés
7	Repérer les Faiblesses	Mur Temporel	Impulsion Mineure de Ley	Passage des Années
8	Savant	Pillage Mental	Interdiction des Arcanes	Soins Temporels Supérieurs
9	Sens du Repaire	Mémoire Eidétique	Malédiction Boréenne	Stase Temporisée
10	Soins Temporel	Vision Aérienne	Pied de Gork	Téléportation de masse
11	Terrain Familier	Vision de la Prospérité	Vision du Chemin	Tourment
12	Trouver la Faille			Trois Fois Améliorées
13	Trouver la Vraie Nature			Vision Étoilée
14				Zizanie
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Nombre	8e niveau	9e niveau
1	Après-Coup	Alignement Cosmique
2	Chant de Bataille	Bannissement de Mesos
3	Divine Protection	Cessation de la Scrutation
4	Emprise du Tupilak	Changement de Sort
5	Localisation Suprême	Coquille Temporelle
6	Parenthèse Temporelle	Invocation de la Nature
7	Passage dans la terre	Pouvoir Intemporel
8	Protection Contre le Temps	Pressentiment
9	Résonance Temporelle	Stratège Suprême
10	Ricochet	Temps dans une Bouteille
11	Saut dans le Temps	
12	Victoire Coûteuse	
13	Vision Arcanique	
14	Vol de Temps	

SORTS DE CLERC (NIVEAU 4)

LES SORTS DE CLERC

SORTS DE NIVEAU 4

ANGE GARDIEN (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien* Niveau : 4
Composantes : *V, S, M (une plume d'ange ou un symbole sacré)*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *Contact*
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Une armée ou un point stratégique*

Explication/Description : Ce sort crée une protection divine ou magique autour d'un leader ou d'un point stratégique, comme un Général ou un Gardien sur le champ de bataille (une armée) ou un lieu crucial pour la défense (Bastion). L'ange gardien fournit une barrière invisible qui dévie les attaques physiques et magiques, protégeant la cible contre les blessures et les sorts hostiles. Ce sort est particulièrement utile pour assurer la sécurité des figures clés pendant les conflits ou pour défendre des points stratégiques contre des attaques surprises ou des assauts concentrés abaissant ainsi la classe d'armure du lieu de -1.

BÉNÉDICTION DE SIGMAR (Altération)

Classe de personnage : *Clerc*, *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau : 4
Éléments : *V, S, M (50po)* Cible : *Une unité alliée*
Portée : *300m* Zone d'effet : *Une unité alliée ciblée*
Durée : *Jusqu'à la fin du combat*
Temps d'incantation : *1 tour* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : En invoquant la Bénédiction de Sigmar, le lanceur de sort canalise la protection sacrée, l'inspiration divine, la ferveur combative et la malédiction divine pour soutenir ses alliés et affliger ses ennemis. Ce sort unique combine la sanctification du terrain, le mouvement stratégique, l'augmentation de la puissance offensive et la réduction des capacités ennemies en un seul acte de foi inébranlable. Effets : Sanctuaire de Sigmar : Le terrain autour de l'unité alliée ciblée est consacré, offrant une défense comme si l'unité était en position fortifiée, même en terrain découvert. Cet effet persiste tant que l'unité ne se déplace pas ou que le lanceur de sort ne la quitte pas ou ne lance pas un autre sort.
Doctrine de Sigmar : L'unité alliée ciblée est inspirée par les paroles de Sigmar, lui permettant de se déplacer comme si elle avait reçu un ordre pendant la phase de Commandement.
Ferveur Sacrée : Chaque membre de l'unité, y compris les personnages, gagne +1 Attaque pendant la phase de Combat suivante, reflétant leur soif de justice.
Malédiction Divine : Une unité ennemie dans un rayon de 300m voit son mouvement réduit de moitié pour sa prochaine phase de Commandement et traite toutes les unités ennemies comme terrifiantes, même si elle est normalement immunisée contre la terreur.

BOUCLIER DE COMBAT (Abjuration / Divination)

Classe de personnage : *Clerc*, *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau : 4
Éléments : *V, S, M 50po*
Cible : *Une armée ennemie* Portée : *N/A*
Zone d'effet : *Une armée de Type I-IV*
Durée : *Une attaque en combat rapproché*
Temps d'incantation : *1 tour* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Les coups de l'ennemi sont magiquement déviés par des forces invisibles et ne causent aucun dommage.
Cible : Le clerc peut lancer ce sort sur une unité qu'il a rejoint.
Le sort dure jusqu'à la fin du tour suivant du joueur adverse.
Effet : L'unité ne reçoit aucuns dégâts même magiques pendant la phase de Combat. Cela n'inclut pas les coups subis par des tirs ennemis pendant une charge d'armée de siège ou d'artillerie car ceux-ci sont considérés comme des tirs et sont couverts par le sort de Bouclier Aérien. Seul un seul relancement est permis, quelles que soient les autres conditions applicables. Il n'est jamais permis de relancer un relancement dans aucune circonstance. Ce sort est particulièrement utile pour renforcer la défense d'une unité en combat rapproché, augmentant considérablement ses chances de résister aux attaques ennemies.

BOUCLIER AÉRIEN (Abjuration / Divination)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien, Devin Sorcier* Niveau : 4
Éléments : *V, S, M 50po*
Cible : *Une armée ennemie d'artillerie ou Volante*
Portée : *N/A* Zone d'effet : *Une armée de Type I-IV*
Durée : *Une attaque en combat rapproché*
Temps d'incantation : *1 tour* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Les coups de l'ennemi sont magiquement déviés par des forces invisibles et ne causent aucun dommage voir « Bouclier de combat »

CALMER LA TEMPÊTE (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc Magicien, Druide* Niveau : 4
Composantes : *V, S, M (une améthyste d'une valeur de 150 po, consommée par le sort)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Zone combat* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Une armée alliée*

Explication/Description : "Calmer la Tempête" vous permet de calmer une zone de combat et d'annuler l'effet d'une vague de magie du chaos qui l'a affectée au cours de la dernière minute. En visualisant un monde plus stable, vous remodelez la réalité pour cette zone, comme si la surtension chaotique n'avait jamais eu lieu.
Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez "Calmer la Tempête" avec un sort de niveau 5 ou plus, la période pendant laquelle vous pouvez annuler les effets de la magie du chaos s'étend d'une minute supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 4e. Ce sort est particulièrement utile pour corriger les conséquences imprévisibles de la magie du chaos ou de la nature, offrant un moyen de stabiliser des situations potentiellement dangereuses ou indésirables

CŒUR DE BRAVOURE* (Enchantement)

Classe de personnage : *Clerc, Paladin* Niveau : 4
Temps d'Incantation : *1 round* Portée : *Personnel*
Cible : *Armée Alliée à moins de 500 mètres*
Durée : *1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Volonté, annule (voir texte)*
Résistance à la Magie : *Oui (voir texte)*
Composantes : *V, G, M*

Explication/Description : Le sort Cœur de bravoure est conçu pour renforcer la présence et l'influence du Paladin, ou le Clerc sur le champ de bataille, inspirant courage et bravoure chez ses alliés tout en intimidant ses ennemis.
Effet du Sort : Augmente l'aura de courage du Paladin, passant le bonus de moral de +4 à +8 pour les alliés, les aidant à résister à la peur. Confère un bonus +2 aux attaques au corps à corps pour le Paladin et de +1 pour ses alliés.
Les ennemis engagés au corps à corps avec le Paladin doivent réussir un jet de Justice ou subir un état secoué, entraînant des pénalités de -1 sur leurs attaques, dégâts et sauvegardes.
Utilisation : Idéal pour les situations de combat où le Paladin mène des alliés, renforçant leur courage et leur efficacité au combat tout en affaiblissant les ennemis proches.

CŒUR DE FER (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Paladin* Niveau : 4
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Toucher*
Cible : Une Armée vivante Durée : *Voir ci-dessous*
Jet de Sauvegarde : *Justice* Résistance à la Magie : *Oui*
Composantes : V, **G** *Verbale et gestuelle, nécessitant également un focus divin.*

Explication/Description : Ce sort confère un bonus de résistance flexible les jets de sauvegarde, permettant une meilleure défense contre divers dangers.
Effet du Sort : Le bénéficiaire reçoit un bonus de résistance de +5, répartissable sur les sauvegardes de Justice ou de Puissance.
Le bonus peut être utilisé en totalité sur un seul jet ou réparti sur plusieurs jets, selon le choix du bénéficiaire avant chaque jet.
Utilisation : Idéal pour renforcer la résistance du bénéficiaire face à des menaces spécifiques ou imminentes.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 4)

ENDURANCE (Altération / Transmutation)

Classe de personnage : *Clerc / Druide* Niveau : 4
École de magie : *Transmutation (Tous les éléments)*
Composantes : *V, S, M (une branche de chêne)*
Temps d'incantation : *1 heure* Portée : *1 Kilomètre*
Durée : *1 jour* Zone d'effet : *Troupes dans la zone*

Explication/Description : Ce sort améliore l'endurance (des troupes dans la zone d'effet, leur permettant de marcher plus longtemps, de combattre avec plus de Vitalité, et de résister à la fatigue. Il est idéal pour les longues marches ou les batailles prolongées. Et ajoute 50% au déplacement des armées.

EXPLOSION D'ÉNERGIE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Druide Paladin, Sorcier* Niveau : 4
Composantes : V, M Temps d'Incantation : 1 action
Portée : Personnelle Cible : Vous Durée : 1 round/niveau
Jet de Sauvegarde : Aucun Résistance à la Magie : Oui

Explication/Description : Madriel, le Premier Ange de la Miséricorde, également connue sous le nom de la Rédemptrice, a enseigné cette bénédiction à ses guerriers les plus fidèles lorsqu'ils ont démontré leur prouesse au combat. Depuis, elle a été enseignée aux fidèles d'autres dieux alignés sur le bien, mais est rarement vue parmi les serviteurs des divinités maléfiques. Le sort est aujourd'hui le plus souvent utilisé par les clercs et les paladins en situation désespérée ou par ceux qui se préparent à affronter les forces du mal. Effet du Sort : Le lanceur de sort permet de régénérer une armée de 1d10 points de vie pendant toute la durée du sort et un bonus sacré de +1 à tous les jets de sauvegarde pour la durée du sort.

LIBERTÉ DE MOUVEMENT (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Druide, Rodeur* Niveau : 4
Composantes : *V, G, M, une lanière en cuir, nouée autour du bras ou de la jambe.*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *une armée visible* Cible : *Une armée ciblée visible*
Durée : *10 minutes/niveau*
Jet de sauvegarde : *Justice, annule (inoffensif)*
Résistance à la magie : *oui (inoffensif)*

Explication/Description : Ce sort permet au personnage ou à l'armée qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrarient normalement les déplacements, comme c'est le cas pour brouillard dense, lenteur, la paralysie ou toile d'araignée. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'Évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation. Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), du moins tant qu'il les manie au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Par contre, liberté de mouvement ne permet pas de respirer sous l'eau.

MAIN DE LA JUSTICE* (Altération)

Classe de personnage : *Clerc (Bon) / Paladin* Niveau : 4
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Personnel* Cible : *Vous*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G M, impliquant de se tenir debout avec les poings devant la tête, invoquant la justice divine*

Avec Regard de vérité*, Membres endurants*, Cœur de bravoure* et Magnanimité*, la Main de justice* complète l'ensemble de cinq sorts que les paladins appellent le Corps de Coréahn. Non seulement ces sorts servent aux paladins ou au clerc à colporter les bonnes œuvres de leur dieu, mais ils représentent également la communion avec le Dieu lui-même : un lien spécial entre le dieu et ses chevaliers sacrés. Obtenant ainsi un sort unique et divin si les sorts sont lancer à la suite et « *Armure de lumière* » niveau 6

Explication/Description : Ce sort représente la justice, la cinquième vertu d'un paladin, permettant une vengeance rapide ou une accumulation de force pour une attaque puissante.

Main Gauche de la Justice : Permet une contre-attaque immédiate (Attaque d'opportunité) contre un adversaire qui a infligé des dégâts à l'armée du paladin ou du clerc au corps à corps.
Main Droite de la Justice : Le paladin peut s'abstenir d'attaquer pendant plusieurs rounds, accumulant un bonus critique de 4 pour chaque round de non-attaque, jusqu'à un maximum égal à son niveau de lanceur de sort. Ce bonus s'applique uniquement à son prochain jet d'attaque. Idéal pour les paladins cherchant à infliger une justice rapide ou à préparer une attaque dévastatrice en se défendant.

MAGNANIMITÉ* (Altération)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien, Paladin* Niveau : 4
Temps d'Incantation : *1 round* Portée : *Personnel*
Cible, Effet ou Zone : *Votre Armée* Durée : *1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G, Gestuelle et verbale, impliquant un geste de main ouverte et une invocation au dieu pour la clémence envers l'ennemi.*

Explication/Description : Ce sort renforce la capacité d'un dirigeant magicien ou d'un prêtre bon à maîtriser les armées adverses sans les tuer, reflétant la vertu de clémence.
Maîtrise sans Pénalité : L'armée du paladin ou du clerc n'a pas de pénalité lorsqu'il attaque pour maîtriser avec des armes normales. Si les points de vie de l'armée adverse tombe à zéro l'armée est maitrisée, mais pas morte.
Bonus Moral : +3 à l'attaque et aux dégâts lors d'attaques non létales.
Coups Critiques : Permet des coups critiques avec des armes normales et augmente le seuil de critique de +4 si les dégâts sont des dégâts fictifs.
Protection de l'Adversaire Maîtrisé : Le paladin ne peut pas attaquer ou blesser un ennemi maîtrisé. Il doit également empêcher d'autres de le faire. Utilisation : Idéal pour les paladins ou les clercs cherchant à neutraliser une armée sans la tuer, en accord avec leurs principes de clémence et de justice.

MEMBRES ENDURANTS* (Altération)

Classe de personnage : *Clerc, Paladin* Niveau : 4
Temps d'Incantation : *1 round* Portée : *Une armée ciblée*
Cible, Effet ou Zone : *une armée* Durée : *1 heure/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G*

Explication/Description : Ce sort est conçu pour renforcer la résilience et l'endurance des armées du Paladin, lui permettant de persévérer dans des situations difficiles en abaissant sa Classe d'armure de +1 Effet du Sort : Dissipe immédiatement toute fatigue, éliminant les pénalités associées. Confère un bonus sacré de +1 à toutes les sauvegardes. Réduit de moitié le besoin de repos des armées pendant la durée du sort. Utilisation : Idéal pour les situations de longue durée où la résistance et la persévérance sont essentielles, comme les longues marches, les veilles prolongées ou les combats épuisants.

REGARD DE VÉRITÉ* (Divination)

Classe de personnage : *Clerc, Devin, Paladin* Niveau : 4
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Une armée ciblée*
Cible : *Une armée* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *G*

Explication/Description : Ce sort est conçu pour permettre au Paladin ou au devin de percer les tromperies magiques, révélant la vérité derrière les illusions et les enchantements de contrôle de l'esprit. Il permet au Paladin de détecter et d'annuler les charmes de contrôle d'esprit et les illusions sur une armée ou un objet à proximité. L'efficacité du sort augmente le niveau du sort
Niveau 4 détecte enchantements et les illusions. Niveau 5 perce toutes les illusions et identifie la nature exacte de la magie. Révèle les instructions ou contraintes imposées par des charmes d'altération mentale.

Utilisation : Idéal pour identifier les manipulations magiques et les tromperies, particulièrement utile dans les situations où la vérité est cruciale ou lors de confrontations avec des ennemis utilisant des illusions ou des contrôles mentaux.

RÉSISTANCE (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau : 4
Composantes : *V, S, M (un bouclier miniature ou un talisman)*
Temps d'incantation : *10 minutes* Portée : *Royaume*
Durée : *1 jour* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *L'armée du royaume*

Explication/Description : Ce sort renforce la résilience des troupes face aux adversités. Il augmente leur capacité à résister aux attaques physiques et magiques, réduisant les dégâts subis de 1d6 par attaque et améliorant leur endurance au combat en abaissant la classe d'armure de1. Les troupes affectées par ce sort sont mieux préparées à affronter des ennemis puissants et à survivre dans des conditions difficiles. Ce sort est particulièrement utile pour préparer les troupes à des batailles où elles sont susceptibles de subir de lourdes attaques.

SANCTUAIRE SACRÉ (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau : 4
Composantes : *V, S, M (eau bénite)*
Temps d'incantation : *30 minutes* Portée : *Royaume*
Durée : *1 mois* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Une zone modeste*

Explication/Description : Ce sort crée une protection divine sur une zone modeste environ 400m^2, repoussant les menaces et les attaques ennemies. Il est souvent utilisé pour protéger des lieux sacrés ou des zones stratégiques pendant les conflits. L'armée ennemie sur ce territoire reçoit une pénalité de -4 aux sauvegarde, chance de toucher et aux dégâts

SIGNAL SACRÉ (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Clerc*, *Paladin* Niveau : 4
Temps d'Incantation : *1 round* Portée : *2,5 km/niveau*
Cible : *Vous et votre Armée* Durée : *1 jour*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : Signal sacré est utilisé par les clercs et les paladins pour signaler leur détresse et demander de l'aide.
Effet du Sort : Crée un rayon lumineux visible dans le ciel, signalant la détresse de l'armée du clerc. La couleur du signal varie selon la nature du problème (rouge pour inconscience au combat, orange pour inconscience hors combat, jaune pour faim/soif extrême, bleu pour activation volontaire). Visible uniquement par d'autres armées alliées dans la portée du sort. Dure jusqu'à la fin de la journée ou une journée après la mort de l'armée, le signal brille d'un blanc étincelant. Utilisation : Utilisé pour communiquer rapidement une situation de détresse à d'autres armées. Permet une réponse rapide et coordonnée en cas d'urgence. Exemple d'Utilisation : Une armée en difficulté près du château active le Signal sacré pour alerter ses armées alliées à proximité.

TÉNACITÉ (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Druide, Magicien* Niveau : 4
Composantes : *V, S, M (un petit étendard ou un insigne représentant le royaume)* Temps d'incantation : *10 minutes*
Portée : *Royaume* Durée : *24 heures*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Toutes les troupes dans le royaume*

Explication/Description : Ce sort renforce la détermination et la résilience des troupes d'un royaume. Il insuffle un sentiment de courage et de ténacité, permettant aux soldats de résister mieux aux adversités et de maintenir leur moral même dans les situations les plus difficiles. Les troupes affectées par ce sort sont moins susceptibles de céder à la peur ou à la panique et sont capables de tenir plus longtemps en combat. Ce sort est particulièrement utile pour préparer les troupes à une bataille imminente ou pour maintenir leur esprit combatif lors de sièges prolongés et ajouter +1 à leurs attaques et aux dégâts et -1 à leur classe d'armure.

SORTS DE NIVEAU 5

ABSORPTION D'ÉNERGIE MINEURE (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien* Niveau : 5
Composantes : V, S Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Tactile* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Justice (divise par deux)*

Explication/Description : "Energy Absorption" confère à une armée sous votre commandement une résistance aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de force, de foudre et de tonnerre pour la durée du sort. Si le sort est utilisé contre une armée non consentante, vous devez effectuer une attaque de sort de mêlée avec une portée de 150 mètres (500 pieds). Si l'attaque réussit, la troupe affectée doit effectuer un jet de sauvegarde de justice avec sa capacité de lancement de sort chaque fois qu'elle lance un sort qui cause l'un des types de dégâts listés. Si le jet de sauvegarde échoue, le sort échoue et son emplacement est gaspillé ; si le jet de sauvegarde réussit, le sort est lancé mais ses dégâts sont réduits de moitié avant d'appliquer les effets des jets de sauvegarde, de la résistance, etc. Ce sort est particulièrement utile pour protéger vos armées contre une variété de types de dégâts élémentaires ou pour affaiblir les capacités offensives d'un ennemi, en réduisant l'efficacité de ses attaques basées sur ces types de dégâts.

BANNISSEMENT DES OMBRES (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Clerc (Bon / Mauvais)* Niveau : 5
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (environ 60 mètres + environ 3 mètres/niveau)*
Cible : *Une Armée d'ombre ou du Chaos*
Composant : *V, S, M Une marionnette en or 50po*
Durée : *Instantanée* Résistance à la Magie : *Oui*
Jet de Sauvegarde : *Volonté partielle (voir ci-dessous)*

Explication Description : Initialement un sort exclusif des Seigneurs pénombraux pour contrôler leurs pantins, ce sort a été découvert par le paladin Barconius dans un grimoire ancien. Il permet aux prêtres de renvoyer des créatures sur le Plan des Ombres. Sauvegarde : La cible a droit à une sauvegarde de Justice. Un jet réussi empêche le bannissement. Dégâts : Même en cas de sauvegarde réussie, la cible subit 3d4 + 1/niveau de dégâts (maximum +10).

BÉNÉDICTION DE VAHNGAL (Conjuration / Appel) Réversible

Classe de personnage : Clerc, *Druide, Paladin, Sorcier* Niveau : 5
Composantes : *V, M La croc d'un prédateur.*
Temps d'Incantation : *1 round complet* Portée : *Toucher*
Cible : *1 armée visible* Résistance à la Magie : *Non*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Lorsqu'il est lancé, "Vangal's Blessing" transforme une armée en guerrier berserkers La rage commence lorsque le sujet est ainsi ciblé et confère tous les avantages, limitations et autres détails selon la capacité spéciale de rage du barbare Notez que seuls les sujets consentants peuvent être affectés par ce sort.

CHANT DES DIEUX (Enchantement)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau : 5
Temps d'Incantation : *5 minutes* Cible : *Une armée*
Portée : *Proche (8 mètres + 1,5 mètre/2 niveaux)*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Justice, annule*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)* Composantes : *V, G*

Explication/Description : Ce sort est un hymne divin qui inspire et clarifie l'esprit des lanceurs de sorts divins, renforçant leur connexion avec leur divinité. Effet du Sort : Affecte les prêtres, paladins, rôdeurs, et potentiellement les druides. Préparation des Sorts : Permet aux lanceurs de sorts divins d'entamer immédiatement la préparation de leurs sorts, indépendamment de l'heure de la journée et même s'ils ont été lancés dans les 8 dernières heures.
Restriction : Un lanceur de sorts divin ne peut bénéficier de ce sort qu'une seule fois par mois Note : La religion du Clerc n'affecte pas l'efficacité du sort, mais la chanson ne peut toucher qu'un seul lanceur de chaque foi à chaque utilisation.

CONTRE-OFFENSIVE IMPITOYABLE (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier, Devin* Niveau : 5
Composantes : *V, S, M (un fragment de bouclier ou une arme* miniature) Temps d'incantation : *1 action* Portée : *60 mètres*
Durée : Instantanée Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Les troupes alliées dans la portée*

Explication/Description : Ce sort permet une riposte rapide et puissante face à une attaque ennemie. Lorsqu'il est activé, les troupes alliées dans la zone d'effet gagnent immédiatement la capacité de contre-attaquer (attaque d'opportunité) avec une force et une précision accrue (+1d6). Ce sort est particulièrement efficace pour renverser le cours d'une bataille, permettant aux troupes de tirer parti d'une ouverture dans les lignes ennemies ou de répondre efficacement à une offensive soudaine.

HARMONIE COMMUNAUTAIRE (Enchantement)

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau : 5
Composantes : *V, S, M (un symbole de paix)*
Temps d'incantation : *1 heure* Portée : Royaume
Durée : 1 an Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un royaume*

Explication/Description : Ce sort renforce les liens sociaux et la cohésion au sein d'un royaume. Il diminue les conflits internes, favorise la compréhension mutuelle et la coopération entre les différentes communautés, et améliore le sentiment général de bien-être et d'unité. Permet de lever une armée de type I parmi la population du royaume.

INVOCATION DE LA CITADELLE INVINCIBLE (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau : 5
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Action instantanée* Portée : *Personnel*
Durée : *Jusqu'à ce que le lanceur de sorts quitte la bulle*
Zone d'effet : *Bulle transparente de force d'un rayon de 500 mètres autour du lanceur de sorts* Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sortilège permet au lanceur de sorts de faire apparaître un bouclier magique impénétrable face à presque toutes les puissances hostiles. Contrairement à la plupart des sorcelleries, ce sort peut être lancé comme une action instantanée, créant immédiatement une bulle de force transparente autour du lanceur de sorts avec un rayon allant jusqu'à 500 mètres. Les entités et les forces extérieures ne peuvent pas la pénétrer, et l'intérieur reste un environnement chaud, respirable et sûr, indépendamment de l'extérieur. Ceux à l'intérieur de la bulle peuvent en sortir, mais ne peuvent ensuite pas y retourner. La bulle peut être dissipée par des magies appropriées, mais d'autres enchantements et attaques ne peuvent pas l'endommager, ni les effets magiques ni les objets matériels ne peuvent la traverser dans les deux sens. Le sortilège dure jusqu'à ce que le lanceur de sorts quitte la bulle.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 5)

PAS AUJOURD'HUI ! (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Clerc* Niveau : 5
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Contact*
Composantes : *V, S, M* Durée : *24 heures*

Explication/Description : Vous marquez votre armée avec une rune unique qui représente son destin. La rune protège contre la mort causée par un type de dégâts spécifique (tranchant, poison, feu, radiant, etc.) ou une catégorie de créature (géant, bête, élémentaire, monstruosité, etc.) qui doit être nommée lors du lancement du sort. Pendant les prochaines 24 heures, l'armée a un avantage sur les jets de sauvegarde de +2 impliquant ce type de dégâts ou de créature, y compris les jets de sauvegarde contre la mort si l'attaque qui a réduit la cible à 0 point de vie est couverte par ce sort. Une armée ne peut être sous l'effet que d'une seule rune "Pas Aujourd'hui !" à la fois ; un second lancement sur la même cible annule la protection préexistante.

PROTECTION CONTRE LE MAL DE MASSE (Abjuration)
Réversible

Classe de personnage : *Clerc* Niveau : 5
Temps d'Incantation : *5 segments* Portée : *90 mètres*
Composantes : *V, S* Durée : *1 minute, jusqu'à épuisement*

Explication/Description : En utilisant votre force de volonté, vous protégez jusqu'à deux armées contre les sorts de magie chaotique ou d'ombre lancés par des sorciers ou des nécromants. Les armées protégées bénéficient d'un jet de sauvegarde de Culture pour annuler l'effet d'une magie chaotique qui ne permet normalement pas de jet de sauvegarde, ou elles obtiennent un avantage de +2 sur un jet de sauvegarde normalement autorisé. Une fois qu'une armée protégée réussit un jet de sauvegarde permis par le sort, l'effet du sort se termine pour cette armée.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 5)

PROTECTION DE LAME DE MASSE (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau : 5
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *90 mètres*
Composantes : *V, S* Durée : *1 tour/ niveau*

Explication/Description : En effectuant un geste protecteur envers vos armées visibles, vous choisissez une armée que vous pouvez voir à portée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, les cibles bénéficient d'une résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants provenant d'attaques d'armées avec des armes. Si une cible s'éloigne de plus de 90 mètres de vous, l'effet prend fin pour cette armée À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le nombre d'armée augmentent de 1 tous les 2 niveau de slot au-dessus du 5ème. 2 armées au 7 ème et 3 armées au 9ème niveau.

RÉSISTANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau : 5
Composantes : *V, G, M 50po* Portée : *Une armée visible*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Cible : *Une armée* Durée : *10 minutes / niveau*
Jet de sauvegarde : *Vitalité, annule (inoffensif)*
Résistance à la magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : Ce sort confère une protection à une armée contre la forme d'énergie élémentaire choisie : Eau, Feu, Terre, Air, Acide, Électricité, froid ou Son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10 points) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 18 et à 30 points (le maximum) au niveau 24. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire. Résistance aux énergies destructives ne fait qu'absorber les dégâts. L'armée peut donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace. Note. Résistance aux énergies destructives prend le pas sur protection contre les énergies destructives (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si une armée bénéficie de protection contre les énergies destructives et de ce sort, la protection agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

SOINS LÉGERS DE GROUPE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau : 5
Composantes : *V, G* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Courte (7,50 m + 1,50 m/ niveaux)*
Cible : *1 armée* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)*
Résistance à la magie : *Oui (inoffensif) ou oui (voir description)*

Explication/Description : Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

TERRE SACRÉE (Évocation) (Angélique)

Classe de personnage : *Clerc, Paladin* Niveau : 5
Composantes : *V, S, M (une fiole d'eau bénite consommée lors du lancement)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Personnel* Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Vous invoquez les pouvoirs divins pour bénir le sol dans un rayon de 180 mètres autour de vous. Les armées tuées dans la zone d'effet ne peuvent pas être ressuscitées en tant que morts-vivants par la magie ou par les capacités des monstres, même si le cadavre est ensuite retiré de la zone. Tout sort de niveau 4 ou inférieur qui invoquerait ou animerait des morts-vivants dans la zone échoue automatiquement. De tels sorts lancés avec des emplacements de sort de niveau 5 ou supérieur fonctionnent normalement. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le niveau des sorts qui sont empêchés de fonctionner augmente de 1 pour chaque niveau de créneau au-dessus du 5ème.

TOUCHER DE RENEWAL (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : Clerc *Druide, Paladin* Niveau : 5
Composantes : *V, S, M Une poignée de terre fraîche.*
Temps d'Incantation : *1 action* Durée : *1 round/2 niveaux*
Portée : *Toucher* Cible : *Une armée ciblée visible*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Ce sort élimine instantanément les effets de toute maladie ou poison et accorde également à la cible une guérison rapide à un taux de 3 points de vie par round. Chaque round, la cible guérit 3 points de dégâts jusqu'à la fin de la durée du sort. Ce sort fonctionne à l'opposé sur les morts-vivants, leur causant 3 points de dégâts par round, sans possibilité de jet de sauvegarde.

TOUCHER DE VAHNGAL (Enchantement)

Classe de personnage : *Clerc*, *Magicien, Sorcier* Niveau : 5
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : Proche *(8 mètres + 1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible, Effet ou Zone : *Une armée*
Durée : *3 rounds + modificateur de Constitution ajusté de la cible, en rounds*
Jet de Sauvegarde : *Volonté, annule (inoffensif)*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : Toucher de Vahngal est un sort qui provoque une rage semblable à celle d'un barbare sur une armée désignée. Effet du Sort : Le sort enrage une armée
L'effet de la rage est similaire à la capacité de classe des barbares. Pour l'armée ciblée, elle entre en rage selon la moitié du niveau du lanceur. Utilisation : Utilisé pour augmenter temporairement les capacités de combat d'une armée alliée. Peut être utilisé stratégiquement pour renforcer un allié dans une situation de combat difficile. Exemple d'Utilisation : Un prêtre en bataille lance Toucher de Vahngal sur une armée alliée, la transformant temporairement en des combattants furieux et renforçant ses capacités de combat. Remarques : Ce sort est utile pour augmenter l'efficacité au combat d'une armée alliée en particulier dans des situations où une force brute et une résistance accrue sont nécessaires. La gestion de la rage et de ses effets après la fin du sort est importante, surtout si le sort est lancé sur des alliés non habitués à gérer les effets de la rage.

SORTS DE NIVEAU 6

ARMEMENT DES DIEUX (Invocation) Réversible Rituel

Classe de personnage : *Clerc, Chaman* Niveau : 6
Composantes : *V, S, M (350po en armes)*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : *5*
Temps d'Incantation : *1 heure*
Portée : *Longue (120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sort)* Cible : *Une armée*
Durée : *1 journée par niveau de lanceur de sort*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance au Sort : *Non*

Explication/Description : "Armement des dieux" est un rituel sacré transmis par le dieu à ses grands prêtres. Ce rituel confère des bonus sacrés aux armes et armures pour une bataille, renforçant ainsi les combattants dans les conflits majeurs. Une armée peut être équipée de ses armes enchantées. Chaque arme enchantée reçoit un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sort, jusqu'à un maximum de +5 au 15e niveau. Chaque armure enchantée reçoit un bonus de +1 à la Classe d'Armure (CA) pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sort, jusqu'à un maximum de +5 au 15e niveau. Les projectiles (flèches, carreaux, billes) peuvent également être enchantés, avec un maximum de cinquante projectiles comptant pour une arme. Ces projectiles perdent leur magie après une utilisation. Les armes gagnent la particularité "bénies" si les incantateurs sont des prêtres d'un dieu d'alignement bon, ce qui peut avoir des effets spéciaux sur certaines créatures.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 6)

ARMURE DE LUMIÈRE* (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Clerc Bon*, *Paladin* Niveau : 6
Temps d'Incantation : *Succession de 5 sorts du Corps de Coréahn*
Portée : *Une Armée* Composante : *Une armure en Mithril (300po)*
Cible : *L'armée de Paladin ou le clerc (Bon)*
Durée : *Tant que le sort Cœur de Bravoure* est actif (Artéfact)*

Explication/Description : Les Armures de Lumière équipent une armée entière de guerrier, elle est créée lorsque le clerc lance successivement les cinq sorts du Corps de Coréahn sur son armée, sans prendre plus d'un round entre chaque sort. Une brume divine entoure toute l'armée et s'équipe alors d'une armure mystique légèrement luminescente. Augmentation des Caractéristiques : Les cinq vertus du clerc augmentent les caractéristiques de combat de l'armée avec un bonus à la CA : L'armée reçoit un bonus sacré de +3 à sa classe d'armure. Protection contre le Mal et le Chaos : Bonus sacré +3 sur tous les jets de sauvegarde contre des sorts lancés par des créatures mauvaises ou chaotiques.
Lumière : L'armure éclaire jusqu'à 20 mètres dans toutes les directions, pénétrant les ténèbres magiques et les sorts d'ombre de 5e niveau ou moins. Dissipation : L'Armure de Lumière* peut être dissipée comme un sort de 6e niveau lancé sur son armée.

CANAL SACRÉ / DAMNÉ (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier* Niveau : 6
Temps d'Incantation : *1 round entier* Durée : *1 heure/ niveau*
Portée : *Longue (120 mètres +12 mètres /niveau)*
Cible : *Une Armée* Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*
Jet de Sauvegarde : *Justice, annule (inoffensif)*

Explication/Description : Canal sacré permet aux prêtres de maintenir un lien vital avec leurs armées, même à distance, pour les soigner efficacement jusqu'à un maximum de 10d6 pour toute la durée du sort. Lien Divin : Crée un lien d'énergie vitale positive entre le prêtre et la cible.
Soins à Distance : Permet au prêtre de lancer des sorts de guérison à une armée unique sur la cible du canal sacré à distance. Portée : Fonctionne tant que la cible est à portée Longue (120 mètres +12 mètres/niveau) du prêtre.
Sens Empathique : Le prêtre ressent l'état de santé de la cible, y compris les effets comme la maladie, le poison, la cécité, etc.
Effets Secondaires : Risque de transmission d'énergies négatives si le prêtre ou la cible est affecté par une attaque d'énergie vitale négative. Limitations : Un individu ne peut avoir qu'un seul Canal sacré actif à la fois. Ne fonctionne pas avec des créatures non-vivantes. Note : Ce sort est particulièrement utile pour les prêtres qui soutiennent des alliés dans des situations de combat ou de danger, leur permettant de fournir des soins essentiels même à distance.

CHAR ÉBLOUISSANT (Conjuration)

Classe de personnage : *Clerc* / *Magicien* Niveau : 6
Composantes : *V, S, M (une petite roue dorée de 200 po)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Environ 9 mètres*
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Puissance*
Zone d'effet : *Un char*

Explication/Description : En invoquant la puissance des anges, vous conjurez un char flamboyant fait d'or et de mithril dans un espace inoccupé visible à environ 9 mètres. Trois chevaux faits de feu et de lumière tirent le char. Vous et jusqu'à trois autres créatures de taille moyenne ou plus petite peuvent monter à bord du char (en utilisant environ 1,5 mètre de mouvement) sans subir de dommages des flammes. Toute autre armée touchant le char ou attaquant une armée qui le monte avec une attaque de mêlée à moins de 1,5 mètre subit 3d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts radiants. Le char a une CA de -5, 50 points de vie, et est immunisé contre les dégâts de feu, de poison, psychiques et radiants, résistant à tous les autres dégâts non magiques. Les chevaux font partie intégrante du char et ne sont pas des créatures séparées. Le char disparaît s'il est réduit à 0 point de vie, et toutes créatures le chevauchant tombent. Le char a une vitesse de déplacement de 15 mètres et une vitesse de vol de 12 mètres. Pendant votre tour, vous pouvez guider le char au lieu de vous déplacer. Vous pouvez le diriger pour effectuer une action de charge, désengagement, ou attaque de dos en utilisant votre action bonus. En tant qu'action, vous pouvez faire en sorte que le char écrase les armées sur son chemin. Pour le reste du tour, le char peut entrer dans l'espace d'une Armée, qui subit des dégâts comme si elle touchait le char et doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance ou être renversée.

COURONNE CÉLESTE (Enchantement)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien* Niveau : 6
Composantes : *V, S, M (une petite couronne dorée d'une valeur de 50 gp)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Soi-même (rayon d'environ 90 mètres)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Rayon de 90 mètres autour du lanceur*

Explication/Description : Une couronne dorée lumineuse apparaît sur votre tête et diffuse une lumière tamisée dans un rayon de 90 mètres, invoquant la majesté des plans célestes. Lorsque vous lancez le sort et en tant qu'action bonus lors des tours suivants, vous pouvez cibler une armée consentante à moins de 90 mètres de vous que vous pouvez voir. Si l'armée peut vous entendre, elle peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque d'arme de mêlée supplémentaire puis se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse, ou vice versa.

DISSIPER LA MAGIE DU DOMAINE (Abjuration)

Classe de personnage : Clerc, *Sorcier, Devin* Niveau : 6
Composantes : *V, S, M (un cristal qui a été témoin d'une éclipse solaire et une plume de corbeau)* Temps d'incantation : *1 minute*
Jet de protection : *Aucun direct pour les cibles, mais nécessite un jet d'opposition entre lanceurs de sorts*
Portée : *Personnelle (affecte un domaine spécifique à portée de la voix du lanceur)* Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Un domaine ou territoire spécifique*

Explication/Description : Dissiper la Magie du Domaine est un sort puissant d'abjuration conçu pour neutraliser les effets magiques affectant un domaine ou territoire étendu. Ce sort est particulièrement efficace contre les enchantements ou malédictions ennemis qui ont des effets durables sur un domaine, tels que la peste, les mauvaises récoltes, la stérilité du sol, ou d'autres calamités magiques. Lorsque ce sort est lancé, le lanceur doit engager un duel magique d'opposition contre le lanceur du sort ciblé. Chaque lanceur fait un jet d'opposition, utilisant leur compétence en magie ou un attribut pertinent recommandé par le maître du jeu. Si le lanceur de Dissiper la Magie du Domaine remporte le test, le sort affectant le domaine est annulé, et ses effets cessent immédiatement. Ce sort ne fonctionne pas contre les effets magiques de durée immédiate, se concentrant uniquement sur ceux qui ont un impact prolongé sur un domaine.

ORBE DE LUMIÈRE (Évocation) (Réversible)

Classe de personnage : *Clerc / Sorcier* Niveau : 6
Temps d'Incantation : *1 action* Durée : *1 round*
Portée : *300 pieds (environ 90 mètres)* Composantes : *V, S*

Explication/Description : Un orbe de lumière pure de la taille de votre main jaillit de vos doigts vers la cible, qui subit 6d8 dégâts radiants et est aveuglée pendant 1 round. Un jet de sauvegarde de Maitrise annule le sort.

RÉGÉNÉRATION (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc / Druide* Niveau : 6
Composantes : *V, S, M (une feuille de plante médicinale ou une goutte de sang de dragon)* Zone d'effet : *Une armée*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *100 mètres*
Durée : *10 minutes* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : "Régénération" accélère de manière significative la guérison des blessures des soldats. Les troupes affectées par ce sort voient leurs blessures se refermer rapidement, leurs os se ressouder, et leur vitalité se restaurer à un rythme surhumain. Ce sort est particulièrement utile pour maintenir les troupes en état de combattre pendant des affrontements prolongés ou pour récupérer rapidement après des escarmouches.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 7)

Gain de 4d8 + 15 points de vie pour la durée du sort. Il permet aux armées de rester opérationnelles et efficaces même face à des blessures de -10 points de vie qui seraient normalement incapacitantes

SOINS MODÉRÉS DE GROUPE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau : *6*

Explication/Description : Ce sort est semblable à Soins légers de groupe, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

SORTS DE NIVEAU 7

AILES DE DEVAS (Altération / Transmutation)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (une plume d'aile d'oiseau marquée d'un symbole angélique)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Tactile* Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Puissance*
Zone d'effet : *Une Armée consentante touchée*

Explication/Description : " Ailes de devas " permet de faire pousser à une troupe ou une armée consentante des ailes blanches et duveteuses qui lui confèrent une vitesse de vol de 18 mètres (60 pieds) avec la capacité de vol stationnaire. Lorsque l'armée effectue une action d'attaque, elle peut utiliser une action bonus pour effectuer une attaque d'arme de mêlée avec les ailes, ayant une portée de 30 mètres (100 pieds). Si l'attaque avec les ailes touche, la cible subit 1d6 de dégâts contondants plus le modificateur de votre capacité de lancement de sorts, et doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance ou tomber à terre. Lorsque le sort prend fin, les ailes disparaissent et les troupes tombent si elles étaient en l'air. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, vous pouvez choisir une Armée supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7e. Ce sort est idéal pour offrir à une ou plusieurs Troupes la capacité de voler et d'attaquer avec une portée étendue, ajoutant une dimension verticale et une nouvelle dynamique tactique au combat.

ANNEAU DE PROTECTION (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Mage, Sorcier, Devin* Niveau 7
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Composants : *V, S, M (un anneau en fer d'une valeur de 200 gp, consommé par le sort)* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*

Explication/Description : Ce sort transforme l'anneau en fer en un anneau d'énergie légèrement scintillant qui tourne lentement autour de vous à un rayon de 45 mètres. Pendant la durée du sort, vous et vos alliés à l'intérieur de l'anneau protecteur bénéficiez d'un avantage de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et obtenez une résistance à un type de dégâts de votre choix. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8, le sort cible une armée supplémentaire et un type de dégât s pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7ème.

BOUCLIER D'ARMÉE Niveau 7 (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien, Sorcier* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Tactile*
Composants : *S* Durée : *Concentration, jusqu'à 1-10 minutes*

Explication/Description : Vous ciblez une armée consentante et créez un bouclier scintillant d'énergie pour la protéger. Le bouclier confère à votre armée un bonus de +3 à la CA et lui donne une résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques pour la durée du sort.
Réflexion de Sorts : En outre, le bouclier peut refléter les sorts hostiles vers leurs lanceurs. Lorsque la cible réussit un jet de sauvegarde contre un sort hostile, le lanceur du sort devient immédiatement sa nouvelle cible. Le lanceur a droit au jet de sauvegarde approprié contre le sort renvoyé, le cas échéant, et subit tous les effets que le sort cause normalement.

CERCLE SUPÉRIEUR DE GUÉRISON (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Cible : *Tous les alliés vivants et les créatures mortes-vivantes à moins de 10 mètres/niveau de lanceur de sort ; centrée sur le lanceur.* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité, divise par deux (inoffensif)*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*
Composantes : *V, G, M*

Explication/Description : Ce sort libère des vagues d'énergie positive, guérissant les alliés et blessant les morts-vivants à proximité. Effet du Sort : Guérison : Guérit 2d8 points de dégâts, plus 2 points par niveau de lanceur de sort (jusqu'à un maximum de +40). Cible : Affecte tous les alliés vivants proches du lanceur.
Dommage aux Morts-Vivants : Inflige des dégâts aux morts-vivants dans la zone d'effet au lieu de les guérir. Note : Utilisé principalement par les Fidèles de Madriel pour soigner et repousser les morts-vivants, ce sort est une version améliorée du Cercle de guérison, offrant une guérison plus puissante et une portée plus large.

CHAÎNES DE LA DÉESSE (Enchantement)

Classe de personnage : *Clerc, Devin* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (1 pied de chaîne en fer) 300po*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Environ 270 mètres*
Durée : Concentration, *jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Justice* Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Chaînes de la Déesse" permet de cibler une armée visible à moins de 270 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Justice ou être retenue par des chaînes de force psychique, subissant 6d8 points de dégâts contondants. Une armée retenue peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Tant qu'elle est retenue par ces chaînes, l'armée subit également 6d8 points de dégâts contondants au début de chacun de vos tours. Ce sort est particulièrement efficace pour immobiliser et infliger des dégâts continus à une cible, limitant ses capacités de mouvement et d'action tout en la soumettant à des dommages constants.

CHÂTIMENT VERTUEUX (Évocation)

Classe de personnage : *Clerc, Devin, Druide* Niveau 7
Composantes : *V, G* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *moyenne (30 m + 3 m/niveau)*
Zone d'effet : *étendue de 6 m de rayon*
Durée : *Instantanée* Résistance à la magie : *Oui*
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Explication/Description : L'évocation inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6) aux créatures maléfiques (ou 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d8, aux Extérieurs d'alignement mauvais) et les aveugle pendant 1d4 rounds. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet de cécité. Ce son inflige demi-dégâts aux créatures neutres, qui ne sont par ailleurs pas aveuglées. Si elles réussissent un jet de Volonté, elles réduisent encore les dégâts de moitié.

CONFINEMENT DE MÉSOS (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc / Sorcier / Magicien* Niveau 7
Composantes *: V, S* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Personnel* Cible : *Vous*
Durée : *1 minute / niveau*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise réduit de moitié*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Ce sort crée une sphère de force pour trois niveaux de lanceur de sort, chacune pouvant absorber certains types de sorts. Le type de sphère est déterminé par le lanceur de sort. Les types de sphères absorbent respectivement les sorts de Transmutation, de Conjuration, d'Enchantement, de Nécromancie et d'Évocation. Tout sort du type approprié dirigé vers le lanceur de sort est automatiquement absorbé par la sphère correspondante. Après avoir absorbé un sort, le lanceur de sort peut faire exploser la sphère, infligeant 1d6 points de dégâts par niveau de sort à toutes les cibles dans un rayon de 20 pieds centré sur le lanceur. Le lanceur

SORTS DE CLERC (NIVEAU 7)

est immunisé contre ces dégâts, mais pas ses alliés. Au lieu de faire exploser la sphère, le lanceur peut la décharger de son sort absorbé sans effet, ce qui détruit également la sphère. Si les sphères n'ont pas été chargées ou faites exploser à l'expiration de la durée du sort, elles disparaissent sans effet avec les sorts absorbés.

CONSTRUCTION DU TEMPLE (Altération) (Rituel)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 7
Composantes : *V, S, M Une pierre de taille en granit pur, gravée de runes de création, coûtant 500 pièces d'or.*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 4
Remplaçants : *Oui, à raison de 50 fidèles par incantateur*
Temps d'Incantation : *1 journée*
Portée : *Longue (1200 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sort*) Aire d'Effet : *Un fort, un Temple* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Jet de Protection : *Non*

Explication/Description : "Construction du temple" est un rituel puissant capable de créer un temple fortifié en une seule nuit. Initialement utilisé pendant la guerre pour construire des lieux saints défendables, il est maintenant employé pour ériger des temples impressionnants dédiés à divers dieux, apportant espoir et ordre dans des régions dévastées. Le sort crée une structure fortifiée selon les spécifications de l'incantateur, avec la possibilité d'inclure des éléments architecturaux fantastiques. Le temple est construit à partir du sol, sans endommager les structures ou créatures existantes. À sa création, le temple est nu et vide, nécessitant un ameublement ultérieur. Toutefois, des portes, fenêtres et statues simples des dieux peuvent être incluses.

DESTRUCTION DE MORTS-VIVANTS (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc, Druide, Magicien, Sorcier* Niveau 7
Portée : *200 mètres* Éléments : *V, S, M*
Cible : *Une armée visible* Durée : *Instantanée* Temps d'incantation : *5 segments* Jet de sauvegarde : *Spécial*
Zone d'effet : *Une Armée de morts-vivants*

Explication/Description : Cette puissante variation d'immobilisation des morts-vivants Désintègre une armée entière de créatures dont le type est égal ou inférieur au quart des niveaux du magicien. Un magicien niveau 8 ne pourra détruire que des armées niveau I et II. L'armée de morts-vivants de type moins de I ou II sont automatiquement détruits. Les armées mortes-vivantes de type III ou plus sont autorisés à lancer un jet sauvegarde contre les Sorts. S'il est réussi, les victimes subissent 5d10 points de dégâts. S'il est raté, elles sont détruites. A la discrétion du MD, les vampires, les momies et les autres morts-vivants puissants peuvent être partiellement ou intégralement immunisés au sort.

MOMENT DE GRÂCE (Évocation) (Bien)

Classe de personnage : *Clerc, Devin* Niveau 7
Composantes *: V, G, M deux petites barres de fer attachées à deux statuettes de chiens, l'une noire, l'autre blanche (l'ensemble vaut 50 po).*
Temps d'incantation : *1 action simple* Portée : *Contact*
Cible : *Armée touchée* Résistance à la magie : O*ui (inoffensif)*
Durée : *1 round* Jet de sauvegarde : *Vitalité, annule (inoffensif)*

Explication/Description : Le lanceur invoque l'énergie des plans supérieurs pour protéger la cible. Pendant l'espace d'un instant, celle-ci brille d'une aura de gloire et de puissance. La cible du sort reçoit un bonus de chance de +5 aux jets de sauvegarde, aux jets d'attaque et aux jets de dégâts. Elle reçoit de plus 2d10 points de vie temporaire. Enfin, l'armée est affectée comme par un effet d'annulation d'enchantement. La durée de ce sort ne peut être augmenté d'aucune manière que ce soit. Si la cible du sort n'est pas d'alignement bon, le sort n'a aucun effet.

SCEAU DU SANCTUAIRE (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier* Niveau 7
Temps d'incantation : *10 minutes* Portée : *Toucher*
Composants : *V, S, M (encens et encres spéciales d'une valeur de 250 gp, consommés par le sort)* Durée : *24 heures*

Explication/Description : Vous inscrivez un sceau angélique sur le sol, le plancher ou un autre composant solide d'une structure. Le sceau crée une frontière spirituelle sphérique d'un rayon de 150 mètres (Temple, Église, Tertre, Lieu sacré). Pendant la durée, les aberrations, élémentaux, fées, diables et morts-vivants qui s'approchent à moins de 15 mètres de la frontière savent qu'ils sont sur le point de franchir une barrière dangereuse. Si la créature entre en contact avec la frontière, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Culture En cas d'échec, elle subit 10d8 dégâts radiants, est repoussée à 15 mètres à l'extérieur de la frontière et ne peut cibler rien de l'autre côté de la frontière avec des attaques, des sorts ou des capacités. En cas de réussite, la créature subit la moitié des dégâts radiants et peut traverser la frontière. À l'intérieur de 15 mètres du sceau (à l'intérieur de la frontière), les aberrations, élémentaux, fées, diables et morts-vivants ont un désavantage sur les jets de capacité, les jets d'attaque et les jets de sauvegarde. Tous ces effets s'appliquent aux créatures spécifiées tentant de traverser la frontière par tous les moyens, y compris la téléportation et les voyages extradimensionnels. Les créatures autres que les aberrations, élémentaux, fées, diables et morts-vivants ne peuvent pas être charmées ou effrayées à l'intérieur de la zone. Le sceau a 50 points de vie, résiste aux dégâts contondants, perforants et tranchants, et est immunisé contre les dégâts psychiques et de poison. Si le sceau est réduit à 0 point de vie, le sort prend fin.

SOIF DE GUERRE (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 7
Composantes : *V, S, M, 500po et le cœur d'un sanglier.*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 5
Temps d'Incantation : *1 journée*
Portée : *Longue (120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sort)* Cible : *Une armée volontaire*
Durée : *1 journée par niveau de lanceur de sort*
Jet de Sauvegarde : *Justice annule (inoffensif)*
Résistance au Sort : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : "Soif de guerre" est un sort créé par les Frères de la Main Couturée, un groupe des Cavaliers de Vahngal. Ce rituel transforme des combattants inexpérimentés en guerriers féroces et déterminés. Il a été utilisé pour défendre une ville contre une armée ennemie en transformant une milice de fermiers et de paysans en soldats redoutables. L'armée reçoit un bonus sacré (ou malfaisant, selon l'alignement des incantateurs) de +2 à leur Classe d'Armure (CA), à ses jets de sauvegarde, et à ses tests de compétences. Elles bénéficient également d'un bonus de +2 aux attaques. Les cibles acquièrent la qualité spéciale de Férocité, leur permettant de combattre sans malus même en étant "Hors de combat" ou "Mourant" avec des points de vie en dessous de zéro allant jusqu'à moins 30.

SOINS MAJEURS DE GROUPE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau 7
Explication/Description : Ce sort est semblable à Soins légers de groupe, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

TROMPE CÉLESTE (Évocation)

Classe de personnage : *Clerc, Barde, Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S, M une trompe musicale de qualité supérieure dans laquelle le personnage doit souffler.*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *360 m*
Cible : *Adversaires situés dans un rayonnement de 360 m de rayon centré sur le personnage*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Vitalité, annule*
Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Le personnage produit une puissante note particulièrement claire, belle et paralysante. Tous les adversaires situés dans un rayon de 360 mètres doivent réussir un jet de Vitalité sous peine d'être paralysés pendant 1d4 rounds.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 8)

SORTS DE NIVEAU 8

AURA MAUDITE / SACRÉE Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier* Niveau 8
Composantes : *V, G, M 500po*
Temps d'incantation : *1 action simple* Portée : *60 m*
Cible : *1 armée dans un rayonnement de 60 m de rayon à partir du prêtre* Durée : 1 *round/niveau*
Jet de sauvegarde : *voir ci-dessous* Résistance à la magie : *oui* (inoffensif)

Explication/Description : Une aura lumineuse / ténébreuse entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire aux sorts du Mal / Bien ou lancés par des créatures mauvaises/ Bonnes, aveugle ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts : Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec protection contre le Mal, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures maléfiques. Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou jetés par les créatures mauvaises. Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que protection contre le Mal. Enfin, lorsqu'une créature maléfique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de perdre la vue (effet similaire à celui de cécité/surdité, jet de Vitalité, annule, mais contre le DD d'aura sacrée).

CONVERSION DES INFIDÈLES (Enchantement) Rituel

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, S, M Offrandes appropriées au dieu concerné, d'une valeur totale de 500 pièces d'or.* Résistance au Sort : *Oui*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 3
Remplaçants : Non Temps d'Incantation : *1 journée*
Portée : *Longue (120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sort)* Zone d'Effet : *Tous ceux qui se trouvent à portée*
Durée : *Spéciale* Jet de Sauvegarde : *Justice annule*

Explication/Description : "Conversion des infidèles" est un rituel conçu pour rallier les fidèles des titans à la foi des dieux après la Guerre des Titans. Ce sort est répandu dans les religions organisées des divers dieux. Le rituel ne peut être lancé que par des prêtres du même dieu. Il cible une armée à portée qui sont de l'alignement du dieu du prêtre ou décalées d'un cran de cet alignement. Les créatures affectées sont traitées comme si elles avaient été ciblées par le sort de prêtre "conversion". Les nouveaux convertis reçoivent un bonus sacré (ou maudit) de +3 à tous leurs jets de sauvegarde et un bonus de +2 à leur CA pour une semaine. Si l'effet est dissipé, les bonus peuvent être régénérés en une action gratuite.

FEU CÉLESTE Évocation) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier, Chaman* Niveau 8
Composantes : *V, S, M Focalisateur divin*
Temps d'Incantation : 1 action Résistance à la Magie : *Oui*
Portée : *Moyenne (100 mètres + 10 mètres/niveau)*
Zone d'Effet : *Rayon de 50 mètres* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise pour moitié*

Explication/Description : Une colonne de feu divin descend du ciel. Ce feu frappe toujours depuis la direction du soleil, comme s'il était projeté directement depuis ses rayons radieux. "Corean's Fire" inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau du lanceur de sort (maximum 20d6). La moitié des dégâts est des dégâts de feu, mais le reste résulte directement du pouvoir divin dégâts Radiants) et n'est donc pas sujet à être réduit par des protections contre les éléments (feu), bouclier de feu, et magies similaires. De plus, tous ceux dans la zone d'effet qui échouent à leur jet de sauvegarde de Maitrise doivent également réussir immédiatement un jet de sauvegarde de Vitalité ou être aveuglés pour 1d4 rounds.

FLÉAU DÉMONIAQUE (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Clerc Bon* Niveau 8
Composantes : *V, S, M* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Toucher* Cible : *Armée touchée*
Durée : *10 minutes/niveau* Jet de Sauvegarde : *Justice annule*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : Ce sort a été conçu pour aider les armées des races divines à lutter contre les démons, diables et autres créatures maléfiques issues des plans extérieurs. Les régiments étaient souvent dévastés par ces ennemis redoutables, et ce sort a été une réponse à leur menace.
Effet du Sort : "Demonbane" remplit l'armée de la puissance de Corean, lui permettant de combattre plus efficacement les démons, diables et autres entités maléfiques des plans extérieurs. Contre ces ennemis, l'armée bénéficie d'un bonus sacré de +4 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, lorsqu'elle est attaquée par de telles créatures, elle reçoit un bonus de déviation de +4 à sa CA, et un bonus divin de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts, effets semblables à des sorts ou capacités surnaturelles émanant d'extérieurs maléfiques, si applicable. Enfin, toute attaque de l'armée contre des extérieurs maléfiques est traitée comme si elle utilisait une arme de +5 pour les besoins de la résistance aux dégâts.

JUGEMENT DERNIER (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier, Magicien* Niveau 8
Composantes : *V* Temps d'incantation : *1 round*
Portée : *Courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)*
Cible : *1 armée d'humanoïde, d'humanoïde monstrueux ou géant maléfique* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Justice, partiel* Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Le personnage énonce les crimes des cibles et en appelle au jugement des puissances célestes. Celles

SORTS DE CLERC (NIVEAU 8)

qui ratent leur jet de sauvegarde meurent sur-le-champ et leur corps est transporté dans le plan inférieur qui leur correspond afin d'y subir des tourments éternels. Celles qui le réussissent n'en subissent pas moins un affaiblissement temporaire de 6d6 points de Vie la culpabilité les ronge comme jamais. Ce sort n'affecte que les humanoïdes, les humanoïdes monstrueux et les géants d'alignement mauvais. Un sort de résurrection suprême ou de miracle rappelle à la vie une créature tuée par ce sort. De son côté, résurrection ne fonctionne que si que le corps est ramené des plans inférieurs.

PROTECTION CONTRE LA MORT (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, G, M* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Contact* Cible : *une armée vivante touchée*
Durée : *1 minutes/niveau* Jet de sauvegarde : *Justice, annule*
Résistance à la magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : L'armée bénéficiaire est immunisée contre les sorts de mort, les effets de mort magique, les absorptions d'énergie et les effets d'énergie négative (comme ceux découlant des sorts de blessure ou de contact glacial). Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, pas plus qu'il n'affecte le jet de sauvegarde qu'il est nécessaire d'effectuer 24 heures après avoir gagné un niveau négatif. Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, comme les pertes de points de vie, le poison ou la pétrification, même s'ils causent la mort de leurs victimes.

QUINTESSENCE (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Clerc / Sorcier* Niveau : 8
Composantes : *V, S* Temps d'Incantation : 1 action
Portée : *Soi (sphère de 120 pieds, environ 37 mètres)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 3 minute*

Explication/Description : En invoquant un archange, vous vous infusez de l'essence céleste et prenez des traits angéliques tels que la peau dorée, des yeux lumineux et des ailes éthérées. Pendant la durée du sort, votre CA ne peut être supérieure à -2, vous (ou un de vos leader) ne pouvez pas être effrayé et vous êtes immunisé contre les dégâts nécrotiques. De plus, chaque armée hostile qui commence son tour à moins de 240 pieds (environ 72 mètres) de vous ou qui entre dans cette zone pour la première fois lors d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Justice ou être effrayée pendant 1 minute. Une armée effrayée de cette manière est retenue. Une armée effrayée répète le jet de sauvegarde à la fin de son tour, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de succès. Si le jet de sauvegarde d'une armée est réussi ou si l'effet se termine pour elle, l'armée est immunisée contre l'effet de peur du sort.

RAPPEL À LA VIE DE MASSE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Clerc / Sorcier* Niveau 8
Composantes : *V, G, M, FD un diamant valant au moins 500 po.*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *Contact*
Cible : *Une armée morte ou détruite touchée*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Aucun (voir description)*
Résistance à la magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : Le prêtre rend la vie à une armée défunte. Il ne peut ressusciter de la sorte que les créatures qui sont mortes depuis peu de temps (au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, les âmes concernées doivent être libres et désireuses de revenir à la vie. Si elles refusent, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde). Revenir d'outre-tombe est un véritable traumatisme. L'armée bénéficiaire perd automatiquement un niveau de type quand il revient à la vie, comme s'il avait été victime d'une absorption d'énergie. Si elle est de niveau un, elle perd 20 points de vie à la place. Une armée rappelée à la vie a un nombre de points de vie correspondant à ses dés de vie actuels. L'empoisonnement et les maladies naturelles sont soignés, mais pas les maladies magiques (et les armées reste affectées par les éventuelles malédictions qui l'affligeaient avant son décès). Même si le sort peut refermer la plupart des blessures, les corps à ranimer doivent être intact ; les membres manquants ne peuvent pas être récupérés à l'aide de rappel à la vie de masse. L'équipement et les possessions matérielles des bénéficiaires ne sont pas affectés par le sort. Une armée transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette invocation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, rappel à la vie ne peut rien pour une armée morte de vieillesse. (Sort de chronomancie)

RAPPEL DU CHAMPION (Convocation)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier* Niveau 8
Temps d'Incantation : *10 minutes*
Portée : *Proche (8 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible, Effet ou Zone : *1 esprit*
Durée : *2 heures/niveau (voir ci-dessous*)
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*
Composants : *V, S, M Focaliseur : Un petit reliquaire contenant un vestige d'un champion de la même divinité que le lanceur. Coût entre 300 et 500 po, inutilisable pour ld4 à 2d8 semaines après utilisation.*
Explication/Description : Rappel du champion permet d'appeler l'esprit d'un héros défunt ou d'un dirigeant pour une durée limitée.
Effet du Sort : Appelle l'esprit d'un champion mortel puissant de la divinité du lanceur. Le champion apparaît avec ses compétences et objets habituels. Le champion n'est pas sous le contrôle du lanceur et peut prendre le commandement. Peut utiliser Injonction et Suggestion sur les adorateurs de sa divinité. Si appelé sans raison valable, le champion peut exiger une quête. La forme physique du champion peut être "tuée", mettant fin au sort. L'esprit du champion retourne dans l'au-delà après la durée du sort ou s'il abandonne sa forme physique. Utilisation : Utilisé en cas de grande détresse ou pour des tâches spécifiques. Peut être utilisé pour obtenir des conseils ou une aide au combat. Exemple d'Utilisation : Un prêtre invoque un ancien champion pour diriger une bataille cruciale ou pour accomplir une quête importante.

RESTAURATION DE MASSE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, S* Temps d'Incantation : 4 *rounds*
Jet de protection *: Aucun* Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanent* Zone d'effet : *une armée touchée*

Explication/Description : En prononçant un mot de pouvoir, le lanceur de sort libère grâce à son dieu une vague d'énergie sur une seule armée qu'il touche. L'armée ciblée récupère alors tous ses points de vie perdus, et toutes les conditions négatives affectant l'armée sont supprimées. Ce sort est extrêmement puissant pour restaurer complètement une armée, la rendant à nouveau pleinement opérationnelle en un instant. Il est particulièrement utile dans des situations où une armée a subie des dommages considérables ou est affecté par des conditions débilitantes.

RÉSURRECTION SACRIFICIELLE (Invocation)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 8
Composantes : V, G, M, FD Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *Contact* Cible : *Une armée morte touchée*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort est semblable à Rappel à la vie de masse, si ce n'est qu'il permet de ressusciter une armée morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. Il peut même servir à redonner la vie à une armée dont les corps ont été totalement détruit, à condition d'identifier clairement les sujets (le plus souvent, en les nommant et en ajoutant son lieu de naissance ou son lieu de décès).
Au terme de l'incantation, les sujets se réveillent en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Ils ne perdent pas de niveau ou de points de Vitalité. Il est possible de ressusciter une armée qui a été détruite par un effet de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Ce sort permet également de ressusciter les élémentaires et les Extérieurs, mais pas les créatures artificielles ni les morts-vivants.
Même résurrection suprême ne peut rendre la vie à un individu mort de vieillesse. Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 2500 po.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 9)

SOINS INTENSIFS DE GROUPE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Clerc, Druide, Sorcier* Niveau 8
Composantes : *V, G* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : (*75 m + 1,50 m/2 niveaux*)
Cible : *Une armée ciblée* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Justice 1/2 dégâts (inoffensif) ou Justice, annule (voir description)*
Résistance à la magie : *oui (inoffensif) ou oui (voir description)*

Explication/Description : Le clerc transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40). À l'armée vivante visible choisie. Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Justice réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

SORTS DE NIVEAU 9

ABSORPTION D'ÉNERGIE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier, Magicien* Niveau 9
Composantes : *V, G* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Courte (75 m + 1,50 m / niveaux)*
Effet : *Rayon d'énergie négative* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Résistance à la magie : oui
Jet de sauvegarde : *Vitalité, partiel (voir la description d'énergie négative)*

Explication/Description : Ce sort est semblable à Énergie négative, si ce n'est que la créature touchée perd 1-3 niveau négatif de type d'armée et que l'effet dure plus longtemps. Une armée de type IV peut se retrouver de type I soit le niveau le plus bas. Vingt-quatre heures après avoir été affectée par le sort, l'armée doit effectuer un jet de Vitalité (contre le DD du sort) par niveau négatif acquis. Chaque fois qu'un jet de sauvegarde est réussi, un niveau négatif disparaît sans plus de conséquences. Cependant, en cas d'échec, le niveau négatif se dissipe également, mais la cible perd un niveau, et ce de façon permanente. Si le rayon touche une armée de mort-vivant, ce dernier gagne 2d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

ARMÉE CÉLESTE (Conjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier, Magicien* Niveau 9
Portée : *10 mètres / niveau*
Eléments : *V, S, M une bougie et un autel de métal précieux d'une valeur d'au moins 1.000 po.*
Durée : *Spécial* Temps d'incantation : *1 tour*
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort de haute magie n'est à utiliser qu'en cas d'extrême urgence, lorsque l'Eternelle Rencontre elle-même est en danger. Il conjure une armée d'êtres des plans supérieurs prêts à combattre au côté du prêtre ou du magicien. Jetez 1d10 et reportez-vous à la table suivante pour déterminer le type et le nombre de créatures conjurées. Jet de dés Etres conjurés pour une armée de type IV :

1 1-3 Dévas astraux
2 1 Aasimon lumineux
3 3-18 Archons lanternes
4 1-6 Archons épées
5 5-20 Bariaurs
6 1 Lammasu céleste
7 1-3 Phénix
8 2-20 Révérés
9 10d10 Einheriars
10 Dragons jeunes

Les créatures conjurées se battent jusqu'à la mort, ou la défaite de l'ennemi. Celles qui sont tuées disparaissent et retournent dans leur plan d'origine.

CENSURE DE MÉSOS (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier, Druide, Magicien* Niveau 9
Composantes : *V, S, M : Un diamant d'une valeur d'au moins 100 pièces d'or par niveau de personnage ou par niveau de la créature ciblée par le sort.*
Temps d'Incantation : *1 tour complet*
Portée : *Longue (250 mètres + 5 mètres / niveaux)*
Cible : *Un Dirigeant Adversaire*
Durée : *1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Justice annule*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : la censure de Mésos empêche la cible d'utiliser toute capacité magique. Inspiré par la réprimande du Sire de la Sorcellerie, Mésos, envers Enkili au début de la Guerre Divine, Utilisé par le Culte de Mésos pour chasser et détruire les lanceurs de sorts adverses, la connaissance de ce sort et du rituel est restée un secret bien gardé du culte pendant près de 150 ans.
Effet du Sort : Si la cible échoue à son jet de sauvegarde de Justice la censure de Mesos l'empêche de lancer tout sort ou d'utiliser toute capacité semblable à un sort ou surnaturelle pendant 1 round/niveau du lanceur de sort.

CHÂTIMENT DIVIN (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier, Chaman* Niveau 9
Composantes : *V, G, FD*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Une armée visible* Cible : *Une armée alliée*
Durée : *10 minutes/niveau*

Explication/Description : Lorsqu'il lance ce sort, le personnage choisit une forme d'attaque (acide, électricité, feu, force ou froid). Pendant toute la durée du sort, les attaques basées sur cette énergie qui frappent l'armée du prêtre sont instantanément renvoyée vers leur auteur. Les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels d'effet, de zone et de contact qui exploitent la forme d'énergie nommée sont tous affectés. Lorsqu'il est renvoyé, l'effet est de sainteté ou de malfaisance (selon l'alignement du dieu du prêtre). Une créature habituellement immunisée contre ses propres attaques risque donc d'y être vulnérable. Cette attaque de sainteté / malfaisance a la même efficacité, quel que soit l'alignement de l'auteur du sort. Par exemple, un prêtre de Sargonnas lance châtiment divin et choisit de protéger son armée de fantassin contre le feu car il sait qu'elle va devoir affronter des dragons rouges. Au moment où les monstres usent de leurs souffles, le châtiment divin absorbe les dégâts et les renvoie aux dragons sous la forme d'une attaque de malfaisance, même si elle a l'apparence d'un souffle enflammé. Les créatures ont tout de même droit à un jet de sauvegarde et à sa résistance à la magie pour se défendre contre l'attaque.

CONVERSION (Enchantement) Réversible

Classe de personnage : *Clerc (Bien / Mal)* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 round entier*
Portée : *Longue (80 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible : *Une Armée* Durée : *Permanente*
Jet de Sauvegarde : *Justice, annule (voir ci-dessous)*
Résistance à la Magie : *Oui* Composantes : *V, M*

Explication/Description : Ce sort vise à convertir de force une armée qui écoute le discours du prêtre à une autre religion (Dieu)
Effet du Sort : Conversion Forcée : La victime peut résister à la conversion avec un jet de Justice
Résistance Diminuée : Échec successif à résister au sort diminue la résistance future (-1 cumulatif à chaque échec, jusqu'à -8 max et entraine alors la création d'un panthéon de dieux, le nombre de Dieux maximums double définitivement dans le royaume créant un panthéon de dieux (jusqu'à12 dieux). Bonus de Sauvegarde : Bonus selon l'alignement et le niveau de lanceur de sort divin du sujet.
Conversion Discrète : Possibilité de lancer le sort discrètement pendant une conversation, avec un malus de -4 au jet de sauvegarde de la victime.
Changement d'Alignement : L'alignement de l'armée change progressivement vers celui de la nouvelle divinité.
Effets sur les Lanceurs de Sorts Divins : Les sujets convertis continuent de recevoir des sorts de leur nouvelle divinité, avec des ajustements possibles pour les domaines et les classes spécifiques.

SORTS DE CLERC (NIVEAU 9)

DÉCOULE DE LA LOI (Invocation) Angélique

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau 9
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *45 mètres* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous libérez la puissance d'une ligne de fracture située à moins de 8 kilomètres, déclenchant une étincelle qui se transforme en une sphère de 90 mètres centrée autour d'un point situé à moins de 45 mètres de vous. Chaque armée dans la sphère subit 14d6 dégâts de force et est étourdie pendant 1 minute un jet de sauvegarde de Vitalité réussi réduit de moitié les dégâts et annule l'étourdissement. Une armée étourdie répète le jet de sauvegarde à la fin de son tour, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de succès.

ÉRUPTION (Évocation)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, G, FD* Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *Une armée ciblée visible* Résistance à la magie : *Oui*
Effet : *Rayonnement d'un rayon de 30 m / niveau*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Vitalité, demi-dégâts*

Explication/Description : Le prêtre fait jaillir de la lave du sol. Toutes les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Maitrise sous peine de subir 10 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts et de prendre feu. Les cibles qui portent une armure en métal et qui ratent leur jet de sauvegarde sont également affectées par un sort de métal brûlant. Un jet de sauvegarde réussi annule l'effet de métal brûlant et réduit les dégâts de moitié. Les bâtiments et les objets non portés subissent les dégâts maximum (pas de jet de sauvegarde). Ce sort laisse derrière lui une zone calcinée sur laquelle aucune flore ni faune ne peut se développer pendant 1 an.

FORME DES DIEUX (Altération / Transmutation)

Classe de personnage : *Clerc, Devin* Niveau 9
Composantes : *V, S, M (un symbole sacré)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Personnel (Dirigeant)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*
Zone d'effet : *Le lanceur de sort*

Explication/Description : En puisant dans l'énergie des dieux, "Form of the Gods" vous permet d'assumer temporairement la forme de l'avatar de votre divinité patronne. Ce sort vous transforme en une nouvelle forme et apporte les changements suivants : Vous devenez de taille Grand, si vous n'étiez pas déjà au moins aussi grand. Vous gagnez une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques et à un autre type de dégâts de votre choix. Vous obtenez l'attaque multiple, vous permettant de faire deux attaques de coup et une attaque de morsure. Vos scores de capacité changent pour refléter votre nouvelle forme, comme indiqué ci-dessous. Vous restez sous cette forme jusqu'à ce que vous cessiez de vous concentrer dessus ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie, moment auquel vous revenez à votre forme naturelle. Référer vous au Deities and Demi-Gods pour vos points de vie. Ce sort est extrêmement puissant vous transformant en une incarnation divine avec des capacités de combat améliorées et une résistance accrue. Il est idéal pour les confrontations majeures où une force surhumaine et une présence imposante sont nécessaires.

GLYPHE DE GARDE ANCIEN (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 9

Explication/Description : Ce sort fonctionne comme Glyphe de garde voir Manuel du Joueur Sort de prêtre niveau 3 page 46, si ce n'est qu'il inflige 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 30d8) et que le sort associé peut être franchement plus puissant (9e niveau ou moins) Composantes matérielles : le prêtre trace le glyphe ancien à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (d'une valeur de 1 000 po minimum).

GUÉRISON SUPRÊME DE GROUPE (Nécromancie) Réversible

Niveau : *Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, G* Temps d'incantation : *1 action simple*
Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Volonté, annule (inoffensif)*
Portée : *Armée visible (75 m + 1,50 m / 2 niveaux)*
Cible : *Une armée de créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres*

Explication/Description : Ce sort est semblable à guérison suprême, si ce n'est qu'il fonctionne à distance et sur plusieurs créatures à la fois. Le nombre maximum de points de vie restitué à chaque armée est égal à 1d10 par niveau de prêtre.

MIRACLE (Évocation) Relique

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, G, Coût en points d'expérience : 5 000 PX*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *voir description* Cible : *voir description*
Durée : *voir description* Jet de sauvegarde : *voir description*
Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : On requiert un miracle plus qu'on le lance. Le *Clerc* présente une demande à son dieu (ou à la puissance qui lui accorde ses sorts) et le prie de l'exaucer. Un miracle permet, au choix :
-De reproduire l'effet de n'importe quel sort de *Clerc* jusqu'au 8e niveau (ce qui inclut les sorts spéciaux auxquels le personnage a accès par le biais de ses domaines).
- De reproduire l'effet de n'importe quel autre sort jusqu'au 7e niveau.
- D'annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que débilité ou aliénation mentale.
- De produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les restrictions imposées ci-dessus.
Si le miracle a l'un des effets précédents, le *Clerc* qui le demande ne perd pas de points d'expérience.
Mais il peut également faire une requête particulièrement importante. Dans ce cas, il perd 5 000 PX, qui contrebalancent l'énergie dépensée par son dieu. Voici quelques exemples de miracles de ce type :
Inverser le cours d'une bataille en ramenant ses alliés à la vie jusqu'au terme du combat.
Amener le *Clerc* et ses compagnons (ainsi que tout leur équipement) dans un autre plan, jusqu'au lieu de leur choix, et sans le moindre risque d'erreur.
Protéger une ville d'un tremblement de terre, d'une éruption volcanique, d'un raz de marée ou d'une autre catastrophe naturelle. Toute requête en opposition avec la nature ou l'alignement du dieu est systématiquement refusé.
Un sort reproduit autorise les jets de sauvegarde et tests de résistance à la magie normaux (sauf que le DD est calculé comme pour un sort du 9e niveau). Quand miracle remplace un sort s'accompagnant d'une perte de points d'expérience, le *Clerc* doit s'en acquitter comme s'il le lançait normalement. Enfin, quand le sort reproduit nécessite une composante matérielle d'une valeur supérieure à 100 po, le personnage doit la fournir pour que le sort prenne effet.

PORTAIL (Conjuration/ Appel)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien, Sorcier* Niveau 9
Composantes : *V, G, M 1000po* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : moyenne *(30 m + 3 m/niveau)* Effet : *voir description*
Durée : instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau ; voir description)
Jet de sauvegarde : *Aucun* Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description : Ce sort à deux effets distincts. Il commence par établir un lien inter dimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de se rendre d'un plan à l'autre (dans n'importe quel sens). Ensuite, il permet d'appeler des entités particulières, qui arrivent par le biais du portail. Le portail prend la forme d'une porte ou d'un cerceau ou cercle de 3 mètres à 6 mètres de diamètre (au choix du jeteur de sorts), orienté comme son créateur le souhaite (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle s'ouvrant sur le plan contacté ; quiconque passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans le second plan. Le portail a deux faces : un recto et un verso. Le recto transporte dans le plan choisi, mais pas le verso ; si une créature traverse le portail par cette face, il ne se passe rien. Voyage inter planaire. Si on l'utilise pour voyager entre les plans, portail

SORTS DE CLERC (NIVEAU 9)

fonctionne d'une manière similaire à changement de plan, si ce n'est qu'il s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le mage (ou *Clerc*). Notez que les dieux et autres entités dirigeant leur plan peuvent interdire la formation d'un portail en leur domaine s'ils le souhaitent Le jeteur de sorts ne peut maintenir le portail ouvert que pour un temps limité (1 round par niveau de lanceur de sorts), et encore sa concentration doit-elle rester totale. S'il est déconcentré, le sort prend fin immédiatement.
Appel de créatures. « Portail » a également pour effet de convoquer des entités extra planaires afin de former une armée de Type IV. Il suffit que le personnage nomme l'entité ou le type de créature qu'il souhaite appeler pour que le portail s'ouvre à côté de cette dernière et l'aspire, qu'elle le veuille ou non. Dieux et entités uniques ne sont pas forcés de répondre à un tel appel, même si rien ne les en empêche pour peu qu'ils en aient envie. Cette version du sort génère un portail restant ouvert assez longtemps pour permettre aux créatures appelées d'arriver. Cette utilisation du sort présente un coût en PX (voir ci-dessous).
Il est très dangereux d'utiliser portail pour appeler des entités trop puissantes. Les créatures incontrôlées peuvent retourner dans leur plan d'origine quand elle le souhaite.
Si le personnage contrôle les créatures qu'il a appelées, il peut leur demander un service. Il a alors le choix entre deux possibilités : une tâche immédiate ou un contrat. Combattre pour le personnage ou rendre un service pouvant être accompli en 1 round par niveau de lanceur de sorts entre dans le cadre des tâches immédiates. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de parvenir à un accord avec l'entité ou de lui promettre quoi que ce soit. Elle repart dès qu'elle a rempli sa mission. Si le personnage souhaite demander un service plus complexe ou exigeant davantage de temps, il doit offrir quelque chose en échange aux créatures appelées. La tâche souhaitée doit être raisonnable en regard de la récompense proposée (reportez-vous à allié d'outreplan). Certaines créatures insistent pour se faire payer en " nature ", ce qui peut entraîner des complications s'il faut leur livrer des victimes qu'elles pourront dévorer à leur aise). Dès que le service a été rendu, les créatures apparaissent devant le personnage, qui doit aussitôt lui régler la " somme " convenue. Cela fait, les entités sont libres de retourner dans leur plan.
Si le lanceur de sorts ne tient pas sa promesse, il peut au mieux s'attendre à devoir rendre un service aux créatures ou au maître de cette dernière. Au pire, il risque de se faire attaquer.
Note. Lorsqu'on utilise un sort convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, il est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, portail est un sort chaotique et mauvais si l'on s'en sert pour appeler un démon.

RÉGÉNÉRATION INSTANTANÉE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Clerc, Devin, Sorcier* Niveau 9
Portée : *Toucher*
Éléments : *V, S, M un papier jaune sur lequel sont écrits des caractères mystiques en rouge. 200po*
Durée : *Instantanée* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *Créatures Touchées* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Explication/Description : En lançant ce sort, le *Clerc* redonne instantanément tous les points de vie à une armée perdue jusqu'à -10 points de vie. Ce sort restaure tous les points de vie au maximum des points de base. Le sort n'inflige aucun dommage et rend tous les points de vie manquants.

RÉJOUISSANCES SUBLIMES (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Sorcier* Niveau 9
Composantes : *V, G, FD* Temps d'incantation : *1 round*
Portée : *75 m + 1,50 m/2 niveaux*
Cible : *1 armée visible* Durée : *2 minutes / niveau*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Résistance à la magie : *Non*

Réjouissances sublimes annule les effets liés à la douleur, ce qui inclut les malus découlant de symbole de douleur, fièvre furieuse et autres sorts de même acabit. Cependant, l'abjuration n'est d'aucune utilité face aux dégâts et autres effets qui ne sont pas directement liés à la douleur. Le sort suscite également une forme de plaisir dont voici les effets :
Premièrement, les réjouissances sublimes immunisent les sujets contre les sorts et effets mentaux, et elles répriment (mais ne dissipent pas) ceux qui sont déjà en place.
Deuxièmement, les attaques au corps à corps et à distance n'infligent que demi-dégâts aux sujets pendant toute la durée du sort.

RESTAURATION / PERTE D'ENERGIE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Clerc*, *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 9
Portée : *Touchée* Éléments : *V, S, M*
Durée : *Permanente* Temps d'incantation : *3 rounds*
Zone d'effet : *Créatures touchées* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort est identique au sort de 7ème niveau de prêtre du même nom, mais son élément matériel est un morceau de la peau d'un wight. Lorsque ce sort est lancé, le niveau d'énergie vitale d'une créature est augmenté d'une unité. Ceci permet d'inverser toute absorption d'énergie auparavant infligée par un monstre ou une force quelconque. Ainsi si une armée de type IV avait été frappé par une armée de nécrophage et ramené au Type III, ce sort lui rendrait juste assez de points d'expérience pour le replacer au type IV lui rendant ses points de vie) perdu(s), ainsi que tous les autres bénéfices du niveau. La restauration n'est efficace que si le sort est lancé moins d'un jour par niveau du lanceur après L'absorption. Une restauration rendra son intelligence à toute créature affectée par un sort de débilité mentale. Elle peut aussi contrer toute forme de folie. Le lancement de ce sort fait vieillir aussi bien le lanceur que le bénéficiaire de deux ans. L'inverse, perte d'énergie, draine un niveau d'énergie vitale (voir les morts-vivants tels que spectre, nécrophage et vampire, dans le Bestiaire monstrueux). Il convient néanmoins pour cela de toucher la victime. Lancer cette forme du sort ne fait pas vieillir le lanceur.

RÉSURRECTION SUPRÊME DE MASSE (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 9
Temps d'incantation : *10 minutes*
Composantes : *V, G, M quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 2000 po.*

Ce sort est semblable à Rappel à la vie, si ce n'est qu'il permet de ressusciter une armée morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. Il peut même servir à redonner la vie à une armée dont le corps a été totalement détruit, à condition d'identifier clairement le sujet (le plus souvent, en nommant le lieu de décès.
Au terme de l'incantation, les sujets se réveillent en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Ils ne perdent pas de type ou de points de vie.
Il est possible de ressusciter une armée qui a été détruite par un effet de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Ce sort

Permet également de ressusciter les élémentaires et les Extérieurs, mais pas les créatures artificielles ni les morts-vivants.
Même résurrection suprême de masse ne peut rendre la vie à une armée morte de vieillesse.

SCEAU DU SANCTUAIRE SUPÉRIEUR (Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, S, M (encens et encres spéciales d'une valeur de 500 gp, consommés par le sort)*
Temps d'incantation : *10 minutes* Portée : *Tactile*
Durée : *24 heures* Jet de sauvegarde : *Culture*
Zone d'effet : *Sphère spirituelle d'un rayon d'environ 300 mètres*

Explication/Description : Ce sort crée un sceau angélique qui établit une frontière spirituelle sphérique d'un rayon d'environ 300 mètres. Les armées constituées d'aberrations, élémentaires, fées, démons et morts-vivants qui s'approchent à moins d'environ 15 mètre de la frontière ressentent une barrière mortelle. S'ils touchent la frontière, ils doivent réussir un jet de sauvegarde de Culture ou subir 15d8 dégâts radiants, être repoussés à environ 1,5 mètre à l'extérieur de la frontière et ne peuvent pas cibler quoi que ce soit de l'autre côté de la frontière avec des attaques, des sorts ou des capacités. Les démons non sur leur plan d'origine sont immédiatement détruits au lieu de subir des dégâts. En cas de sauvegarde réussie, la créature subit la moitié des dégâts radiants et peut traverser la frontière. À l'intérieur de la zone d'effet (à l'intérieur de la frontière), les armées spécifiées ont un désavantage sur les jets de capacité, les jets d'attaque et les jets de sauvegarde, et subissent 4d8 dégâts radiants au début de leur tour. Tous ces effets s'appliquent aux armées tentant de traverser la frontière par tous les moyens, y compris la téléportation et les voyages extra dimensionnels Les armées autres que les aberrations, élémentaires, fées, démons et morts-vivants ne peuvent pas être charmées ou effrayées à l'intérieur de la zone d'effet. Le sceau a 75 points de vie, résiste aux dégâts contondants, perforants et tranchants, et est immunisé contre les dégâts psychiques et de poison. Si le sceau est réduit à 0 point de vie, le sort prend fin.

SPHÈRE MYSTIQUE (Altération Abjuration)

Classe de personnage : *Clerc* Niveau 9
Éléments :*V, S, M une larme provenant de l'œil du lanceur et une gemme claire valant au moins 600 po.*
Durée : *1 round / niveau* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *Sphère de 300 mètres de rayon*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort crée un champ sphérique invisible autour du lanceur ou De l'armée ciblée. Tous les sorts de magicien du 8ème niveau ou moins et tous les sorts de prêtres du 6ème niveau ou moins, ne peuvent pas avoir d'effet à l'intérieur de cette sphère. La zone d'effet peut être déplacée suivant la volonté du lanceur à la vitesse maximale de 18 mètres par round, dans toutes les directions y compris au travers d'objets solides, ou souterrains). Elle n'a pas besoin de rester autour du lanceur, et protège toutes les créatures comprises (ou les membres des créatures à l'intérieur de la sphère). Les créatures se trouvant dans la sphère mystique peuvent lancer des sorts et porter des objets magiques normalement sans affecter la sphère. Pour les attaques physiques et pour les sens, la sphère mystique n'existe pas. Dans son aire, une arme magique ne fait que des dégâts physiques : tous les bonus magiques de dégâts, les bonus d'attaques, ou les effets spéciaux magiques sont annulés.

TEMPÊTE VENGERESSE (Conjuration)

Classe de personnage : *Clerc, Druide* Niveau 9
Composantes : *V, G* Temps d'incantation : *1 round*
Portée : *Longue (120 m + 12 m/niveau)*
Effet : *Nuage de 108 m de rayon*
Durée : *Concentration (jusqu'à 10 rounds)*
Jet de sauvegarde : *Voir description*
Résistance à la magie : *Oui*

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, générateur d'éclairs et de coups de tonnerre. Toutes les créatures se trouvant en dessous doivent réussir un jet de Vitalité sous peine d'être assourdies pendant 1d4x10 minutes.

Si le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'achève aussitôt. Sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.
Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).
Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où chacun frappe (une même armée. Ses éclairs infligent 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Maitrise réussi réduisant ce total de moitié.
Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).
Du cinquième au dixième round : pluie et vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement tombe à 25 % de sa valeur habituelle et toute attaque à distance devient impossible. Enfin, tout lanceur de sorts désirant faire appel à sa magie doit réussir un test de Pouvoir contre un DD égal à celui de tempête vengeresse + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

LES SORTS DE DRUIDE

SORTS DE NIVEAU 4

BÉNÉDICTION DES RÉCOLTES (Altération)

Classe de personnage : *Druide, Clerc* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (grains de blé)* Portée : *Royaume*
Temps d'incantation : *1 heure* Durée : *1 saison*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Un petit royaume*

Explication/Description : Ce sort améliore significativement les récoltes d'un petit royaume jusqu'au niveau 10, assurant une abondance de nourriture et une croissance saine des cultures. Il est particulièrement utile en temps de sécheresse ou de mauvaises conditions Météorologiques et permet d'augmenter les revenus agricoles de 50% pour une saison (3 mois)

CHANT DE LA FORÊT (Divination)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 4
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *Personnel*
Composants : *V, S, M (une feuille séchée écrasée et relâchée)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*

Explication/Description : Vous accordez vos sens au monde naturel, vous permettant de détecter chaque son qui se produit dans un rayon de 180 mètres : le vent soufflant à travers les branches, les feuilles tombantes, les cerfs broutant, les ruisseaux coulants, et plus encore. Vous pouvez clairement visualiser la cause de chaque son dans votre esprit. L'effet vous donne un sens vibratoire avec une portée de 300 mètres. De plus, vous avez un avantage sur les jets de Justice (Perception) qui dépendent du son. Les créatures qui ne font pas de bruit ou qui sont magiquement silencieuses ne peuvent pas être détectées par l'effet de ce sort. Song of the forest ne fonctionne que dans les environnements naturels ; il échoue s'il est lancé sous terre, dans une ville, ou dans un bâtiment qui isole le lanceur de sorts de la nature (à la discrétion du MJ).

DÉFRICHER LE TERRAIN (Altération)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : 1 action
Portée : *Environ 120 mètres* Durée : *1 heure*
Jet de sauvegarde : *Vitalité (pour les créatures végétales, si la concentration rituelle est utilisée)*
Zone d'effet : *Zone dans un rayon de 120 mètres*

Explication/Description : "Défricher le Terrain" permet d'aplanir toute la végétation dans un rayon de 120 mètres autour de vous. Avec un mot dur et un geste de hachage, tous les arbres, arbustes et souches dans la zone s'enfoncent dans le sol, laissant la zone dégagée de toute vie végétale qui pourrait entraver les

Mouvements ou la vue. Les zones auparavant envahies par la végétation et considérées comme un terrain difficile deviennent dégagées et n'entravent plus le mouvement. La végétation originelle réapparaît instantanément lorsque le sort prend fin ou est dissipé. Les créatures végétales ne sont pas affectées par ce sort. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez "Défricher le Terrain" avec un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, la durée du sort s'étend d'une heure supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 4e. Concentration rituelle : Si vous utilisez votre concentration rituelle, les créatures végétales dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde de Vitalité. Ce sort est idéal pour préparer rapidement un terrain pour le combat, l'exploration ou la construction, en éliminant les obstacles végétaux.

ÉCRASEMENT PIÉTINEMENT (Altération)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Zone d'effet : *Trajectoire de déplacement* Durée : *1 tour*
Jet de sauvegarde : *Puissance* Portée : *Personnel*

Explication/Description : "Écrasement Piétinement" permet à votre cavalerie de piétiner vos ennemis. En lançant ce sort, vous pouvez vous déplacer immédiatement jusqu'à deux fois votre vitesse en ligne droite, piétinant tous les ennemis de votre taille ou plus petits sur votre chemin. Si vous tentez de passer à travers un ennemi plus grand que vous, votre mouvement s'arrête. Chaque armée dont vous traversez l'espace doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance ou être renversé et subir 4d6 points de dégâts contondants. Si votre armée est de type III ou IV, ajoutez votre modificateur de Puissance (minimum +1) aux dégâts. Vous traversez les ennemis, qu'ils réussissent ou non leur jet de sauvegarde de Puissance. Vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité en vous déplaçant sous l'effet de ce sort. Ce sort est idéal pour charger à travers les lignes ennemies, infligeant des dégâts et désorganisant leurs rangs. Il est particulièrement efficace dans les situations où vous devez traverser rapidement une zone peuplée d'ennemis.

ESSAIM (Conjuration/Appel)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un fragment de ruche)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *100 mètres*
Durée : *10 minutes* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un essaim couvrant un rayon de 300 mètres carré*

Explication/Description : Ce sort invoque un essaim d'insectes ou de petites créatures pour harceler et distraire l'ennemi sur le champ de bataille. L'essaim peut couvrir une zone significative, entravant la vision, gênant les mouvements et infligeant des dégâts mineurs ou des irritations aux troupes ennemies. Ce sort est particulièrement efficace pour désorganiser les formations ennemies, perturber les archers ou les artilleurs, et créer une diversion pendant les manœuvres tactiques et faire perdre 1d4 tours de combat à l'armée adverse.

RESPIRATION PROFONDE (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 4
Composantes : V Temps d'incantation : 1 action
Portée : Tactile Durée : 2 heures
Jet de sauvegarde : Aucun Zone d'effet : Une Armée touchée

Explication/Description : " Respiration profonde " permet aux soldats de l'armée de respirer et de fonctionner normalement dans des environnements à faible teneur en oxygène, sans subir d'effets néfastes jusqu'à des altitudes ou des profondeurs aquatiques de -100 à +9 144 mètres (30 000 pieds). Si plusieurs armées sont touchées pendant le lancement du sort, la durée est divisée également entre toutes les armées touchées. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, la durée du sort augmente de 2 heures pour chaque niveau d'emplacement au-delà du 4e.

SORTS DE NIVEAU 5

APPEL DE HIRVSTH (Conjuration/Appel)

Classe de personnage : *Druide, Magicien, Sorcier* Niveau 5
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *90 mètres* Durée : *1 minute*
Jet de sauvegarde : *Maitrise*

Explication/description : vous invoquez un troupeau spectral de chevaux pour emporter une armée que vous pouvez voir à portée. la cible doit être de taille grande ou plus petite. si elle échoue à un jet de sauvegarde de Maitrise, une corde spectrale s'enroule autour des membres de la troupe, qui tombe à terre et est immobilisée. Elle est immédiatement tirée 18 mètres derrière le troupeau galopant, dans une direction de votre choix. L'armée subit également 3d6 points de dégâts contondants en étant traînée sur le sol. Tant que l'armée est immobilisée de cette manière, elle est traînée 18 mètres supplémentaires et subit un autre 3d6 points de dégâts contondants au début de chacun de vos tours. Les chevaux continuent de courir dans la direction choisie pour la durée du sort. Une fois la direction choisie, vous ne pouvez pas la changer, mais les chevaux contournent les obstacles infranchissables. Ils ignorent les terrains difficiles et sont immunisés contre les dégâts. La troupe immobilisée peut s'échapper en utilisant son action pour réussir un test de puissance ou de maitrise contre votre dd de sort. La corde spectrale ne peut pas être coupée. Aux niveaux supérieurs : lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, une armée supplémentaire peut être ciblée pour chaque niveau de créneau au-dessus du 7ème.

ARMURE DE RONCES (Altération)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 5
Composantes : *V, S, M* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Toucher* Cible : *Une armée*
Durée : *10 minutes/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Volonté annule (inoffensif)*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : "Armor of Brambles" a été créé par Lyral the Hawk, un ancien druide vivant dans la Forêt de Ganjus, qui méprise tout ce qui n'est pas complètement naturel, y compris les vêtements et les chaussures, a développé ce sort pour se défendre sans avoir à porter d'armure conventionnelle. Lorsque ce sort est lancé, une multitude de vignes robustes en bois avec des épines dures comme le fer jaillissent des mains des combattants de votre armée et s'enroulent autour de vos soldats afin de les protéger, leurs fournissant un bonus à la classe d'armure de +4.

FLAMME CUISANTE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un morceau de soufre ou un charbon* ardent) Temps d'incantation : *1 action* Portée : *90 mètres*
Durée : *10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Maitrise (pour éviter les flammes)*
Zone d'effet : *Un carré de 100 mètres de côté*

Explication/Description : "Flamme Cuisante" enflamme une zone spécifique, créant un brasier intense et dévastateur. Ce sort peut être utilisé pour incendier des camps ennemis, des fortifications, ou des zones stratégiques. Les flammes générées par ce sort sont particulièrement résistantes et difficiles à éteindre, causant des dégâts importants de 3d6 à 6d6 aux structures et aux troupes ennemies. Ce sort est idéal pour des tactiques de terre brûlée ou pour créer des barrières de feu lors de retraites ou de manœuvres défensives.

FLÉAU DE TERMITE (Convocation/Appel)

Classe de personnage : *Druide, Clerc* Niveau 5
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : *1 round*
Portée : *Longue (120 m + 12 m/niveau)*
Effet : *Une nuée de termite et de scarabée de feu tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins.*
Durée : *1 tour / niveau* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la magie : *Non*

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 5)

Explication/Description : Le lanceur de sort invoque des nuées de de termite et ou de scarabée de feu (une tous les trois niveaux, pour un maximum de six au niveau 18). Ces nuées doivent être convoquées de manière que chacune soit adjacente à au moins une autre (elles doivent donc occuper des espaces ininterrompus). Il est possible de les convoquer de sorte qu'elles partagent l'espace occupé par une autre armée. Chaque Nuée attaque une armée composé de bois comme l'artillerie (Baliste, Trébuchet, Catapulte ou flottes ou navire de bois) présentes dans sa zone. Une fois convoquées, les nuées sont stationnaires et ne poursuivent pas l'armée qui s'enfuie. Les dégâts sont de 5-20 (5d4) par tour. Au niveau 7 les nuées suivent l'armée dans ses déplacements jusqu'à disparition totale de celle-ci.

GRÊLE DE DESTRUCTION (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien, Devin Sorcier* Niveau 5
Eléments : *V, S, M 100po*
Cible : *Une armée ennemie*
Portée : *300m* Zone d'effet : *Une armée d'artillerie Type I-IV*
Durée : *1 heure + 2 tours/niveau*
Temps d'incantation : 1 Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Une grêle de flèches enflammées jaillit des archers et frappe. Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie. Le Mage doit pouvoir voir sa cible pour utiliser ce sort. Le sort ne peut pas être dirigé contre une unité engagée dans un combat. Effet : Le Hail of Destruction est traité comme trois attaques de tir ordinaires (4+ pour toucher) sauf que l'armure n'a aucun effet (toutes les cibles sont considérées comme n'ayant pas d'armure CA de (10). Une unité peut être repoussée par un Hail of Destruction comme avec des tirs ordinaires. Ce sort offre une attaque à distance puissante qui peut contourner les défenses de l'armure de l'unité cible, ce qui le rend particulièrement utile contre des ennemis bien protégés.

GRIFFES DU DRAGON DE TERRE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 5
Composantes : *V* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Environ 180 mètres* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Puissance* Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Griffes du Dragon de Terre" invoque le pouvoir du dragon de terre pour frapper une cible à moins de 180 mètres. L'armée est renversée et subit 6d8 points de dégâts contondants lorsqu'elle touche le sol. Si la cible volait ou lévitait, elle subit 1d6 points de dégâts contondants supplémentaires pour chaque 3 mètres (10 pieds) de chute. Si la cible réussit un jet de sauvegarde de Puissance, les dégâts sont réduits de moitié, elle ne tombe pas et n'est pas renversée. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez "Griffes du Dragon de Terre" avec un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts de l'attaque augmentent de 1d8 et la portée s'étend de 3 mètres (10 pieds) pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 5e. Ce sort est idéal pour cibler et neutraliser rapidement des ennemis volants ou lévitant, les forçant à subir des dégâts importants en tombant.

MUR DE FRELONS (Convocation/Appel)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 action* Composantes : *V, G, M*
Portée : *Moyenne (300 mètres +3 mètres/niveau)*
Durée : *1 minute / niveau* Résistance à la Magie : *Oui*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité, annule les dégâts du poison (voir texte)* Zone : *Carré de 15 mètres de côté/niveau*

Explication/Description : Le sort « Mur de frelons » crée une barrière de frelons venimeux, formant un mur défensif ou offensif.
Effet du Sort : Inflige 1d4 dégâts par tranche de 2 niveaux du lanceur de sort (maximum 10d4) à chaque round passé dans le mur. Les piqûres empoisonnées causent 1d4 dégâts immédiatement et une minute plus tard. Les dégâts de poison peuvent être annulés par une sauvegarde de Vitalité réussie. Les créatures dans la zone d'effet lors du lancement du sort subissent des dégâts sauf si elles réussissent un jet de Maitrise Les créatures avec des défenses spéciales peuvent être immunisées aux dégâts non-magiques des frelons. Il est impossible de maintenir la concentration ou de lancer des sorts dans le mur. Utilisation : Efficace pour bloquer des passages ou protéger des zones. Peut être utilisé offensivement pour infliger des dégâts et empoisonner des ennemis.
Exemple d'Utilisation : Un Druide de niveau 10 lance le sort, créant un mur qui inflige 5d4 dégâts à chaque round passé à l'intérieur, plus 5d4 à l'extérieur une minute plus tard de dégâts de poison

PESTE VERMINE (Convocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien, Sorcier* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 round entier*
Portée : *Moyenne (300 mètres + 3 mètres/niveau)*
Zone : *Nuée de créatures dans un rayon de 3 mètres*
Durée : *1 minute/niveau* Jet de Sauvegarde : *Voir ci-dessous*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Peste vermine convoque une horde de créatures rampantes et mordantes et grignotantes, comme des rats termites, grosses araignées, mille-pattes, etc., pour attaquer une armée. Effet du Sort : L'armée dans la zone d'effet subissent 1d4 points de dégâts chaque round à cause des attaques de la vermine. La nuée reste stationnaire. Les victimes subissant des dégâts doivent réussir une sauvegarde de Vitalité ou être affectées par une maladie, similaire à l'effet du sort *Contagion*.
Utilisation : Peut être utilisé pour infliger des dégâts (1-6 par tour) sur des engins, machines, baliste, Catapultes, trébuchets et potentiellement propager des maladies parmi les ennemis.
Utile pour contrôler les mouvements des ennemis ou les forcer à quitter une zone. Exemple d'Utilisation : Un Druide lance *Peste vermine* dans une zone où plusieurs Balistes sont regroupés, causant des dégâts et risquant de les détruire avec les termites.

PLUIE ACIDE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide* / *Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (une goutte d'acide)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *150 mètres*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Maitrise (pour réduire les dégâts)*
Zone d'effet : *Un cylindre de 20 mètres de large et 30 m de haut*

Explication/Description : "Pluie Acide" invoque une tempête d'acide tourbillonnant, ciblant une zone spécifique. La zone est fortement obscurcie par les chutes d'acide, réduisant la visibilité. Toute Armée commençant son tour dans la zone ou y entrant pour la première fois subit 6d6 points de dégâts d'acide, avec la possibilité de réduire ces dégâts de moitié grâce à un jet de sauvegarde de Maitrise réussi. Les armées quittant la zone subissent automatiquement la moitié des dégâts d'acide au début de leur tour suivant. Ce sort est idéal pour contrôler des zones stratégiques, infliger des dégâts continus aux ennemis, ou créer des barrières défensives. Lorsque lancé avec un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 5e.

RAFALE DE VENT (Invocation)

Classe de personnage : *Druide / Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un fragment de nuage ou une plume d'oiseau de tempête)* Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *500 mètres* Durée : *1 heure*
Jet de sauvegarde : *Puissance pour résister aux vents*
Zone d'effet : *Un rayon de 300 mètres*

Explication/Description : Ce sort déclenche une violente tempête, avec des vents puissants et des éclairs. La tempête peut désorienter et ralentir les troupes ennemies (déplacement -50%), endommager des structures légères (2d6) et perturber les lignes de communication et de ravitaillement. Les vents violents rendent difficile le mouvement et peuvent même renverser des soldats ou des équipements légers. Ce sort est particulièrement efficace pour créer le chaos dans les rangs ennemis et pour prendre un avantage tactique dans des conditions météorologiques extrêmes.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 6)

RASOIRS GELÉS (Évocation)

Classe de personnage : *Druide* / *Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (eau issue d'une stalactite fondue)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : Environ *182 mètres*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Maitrise*
Zone d'effet : *Un cube de 6 mètres de côté centré sur un point à portée*

Explication/Description : "Frozen Razors" fait jaillir du sol ou d'une autre surface des lames de glace tranchantes comme des rasoirs, remplissant un cube de 60 mètres de côté centré sur un point que vous pouvez voir à portée. Pendant la durée du sort, la zone est légèrement obscurcie et devient un terrain difficile. Une armée qui se déplace de plus de 1,5 mètre dans ou à travers la zone lors d'un tour subit 2d6 dégâts tranchants et 3d6 dégâts de froid, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Maitrise réussi. Une armée qui subit des dégâts de froid de "Frozen Razors" voit sa vitesse réduite de moitié jusqu'au début de son prochain tour.
À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau de sort au-dessus du 6ème. Ce sort est parfait pour contrôler le champ de bataille, en ralentissant et en endommageant les ennemis qui tentent de traverser la zone affectée. Il est particulièrement efficace dans les espaces confinés ou pour protéger des retraites stratégiques.

SORTS DE NIVEAU 6

AVALANCHE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Sorcier* Niveau 6
Composantes : *V, S, M Une poignée de neige*
Temps d'Incantation : *1 round complet*
Portée : *Longue (400 mètres + 40 mètres /niveau)*
Effet : *Mur de neige en mouvement, 10 mètres carrés/niveau (voir ci-dessous)* Durée : *1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise pour moitié*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Le sort "Avalanche" a été développé presque simultanément dans les sommets de Burok Tom et dans les contrées sauvages d'Albadia (où il est connu sous le nom de "frigiddemise"). Depuis la guerre des Titans, son utilisation a diminué en raison des conditions météorologiques plus extrêmes. Les nains de Burok Tom l'ont complètement abandonné, tandis que les nomades sorciers d'Albadia l'utilisent de diverses manières, souvent pour déplacer la neige de leur chemin.
Lorsque ce sort est lancé dans des régions montagneuses enneigées, il crée un mur de neige rapide, mesurant 10 mètres de haut et occupant une surface équivalente à 100 mètres carrés par niveau du lanceur de sort. L'avalanche se déplace à une vitesse de 60 mètres. Sa direction initiale est déterminée par le lanceur de sort, mais elle doit toujours se déplacer vers le bas. Au début de chaque round, tant que le lanceur de sort maintient sa concentration et reste à portée, il peut faire tourner l'avalanche jusqu'à 45 degrés.
Toute armée frappée par l'avalanche subit 8d6 points de dégâts. Ces dégâts peuvent être réduits de moitié avec un jet de sauvegarde de Maitrise réussi, mais ceux qui échouent à ce premier jet doivent effectuer un autre jet de Maitrise divisé par deux pour éviter d'être ensevelis (*voir DMG, Chapitre 4, "Effondrements et Collapses"*). Si l'avalanche cesse de se déplacer vers le bas ou sort de la portée, ou si le lanceur de sort cesse de se concentrer, les effets du sort prennent fin. Ceux qui se trouvent dans sa zone d'effet doivent alors réussir un jet de sauvegarde de Maitrise à -4 pour éviter d'être ensevelis.

APPEL DE MONTURE (Convocation/Appel)

Classe de personnage : *Druide, Sorcier* Niveau 6
Composantes : V, S Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Longue (1400 mètres + 40 mètres /niveau)*
Cible : *Montures Animales*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : En utilisant ce sort, le druide peut maintenir une communication de base avec toutes les animaux amis qui peuvent servir de monture sur une distance considérable et appeler à l'aide si nécessaire.
Effet du Sort : En lançant ce sort, un druide peut transmettre un message silencieux d'un mot à tous les animaux vivants dans la zone du sort afin qu'ils servent de monture à une armée (Infanterie) et ainsi transformer cette infanterie en Cavalerie de même niveau. Le sort ne nécessite pas de ligne de vue. Si le message est le commandement "viens", l'animal acquiert une connaissance intrinsèque de l'emplacement du lanceur de sort au moment du lancement. Seuls les animaux liés au lanceur par l'amitié animale peuvent être ciblé. Au niveau 8, ces animaux peuvent être des animaux volants, (aigles géants) et devenir une armée volante.

BOIS VIVANT (Altération)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 round entier* Portée : Armée ciblée
Composant : *V, S, M un navire miniature*
Effet : *Une armée composée de bois (Bateaux) ou créatures de bois, qui doivent se trouver à moins de 300 mètres du lanceur du sort.* Durée : *1 heure/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Justice annule (inoffensif)*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : Ce sort, originaire d'une époque antérieure aux dieux et titans, fut accordé par le Parlement des Arbres à la fille sage d'un druide. Principalement utilisé pour renforcer la durabilité des navires, il a aussi d'autres applications surprenantes, comme la réparation de portes en bois ou l'aide aux alliés sylvestres en combat. Armée d'Ent de Type II (12-16) ou III 17+ suivant le niveau du lanceur de sort. Guérison Rapide : Les objets et créatures de bois affectés bénéficient d'une Guérison rapide à une vitesse de niveau du lanceur de sort / 3, en points de vie par round (maximum 6 par round) tant qu'ils restent à moins de 300 mètres du lanceur de sort. Limitation : Ce sort ne répare pas les dégâts infligés avant son lancement.

BOUCLIER ARDENT (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : Druide, *Clerc* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action Portée : 100 mètres*
Cible : *Une armée ciblée*
Composant : *V, S, M Nécessite une main, laissant l'autre libre pour manier une arme et un petit bouclier en métal.*
Durée : *1 minute / niveau* Jet de Sauvegarde :*(voir ci-dessous)*
Résistance à la Magie : (*voir ci-dessous)*

Explication/Description : Ce sort est un favori des clercs nains, particulièrement utile en combat rapproché. Il crée un bouclier de flammes et de force magique, offrant une protection supplémentaire sans les inconvénients d'un bouclier physique.
Protection : Agit comme un grand bouclier sans poids ni pénalité d'armure. Offre à l'armée ciblée un bonus de base de +1 à la CA contre les attaques au corps à corps et de +2 contre les projectiles.
Bonus Progressif : Pour chaque tranche de trois niveaux du lanceur, le bouclier ajoute +1 au bonus, jusqu'à un maximum de +7 contre les attaques au corps à corps et +8 contre les projectiles.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 6)

Compatibilité : Le bonus d'armure s'additionne à celui de l'armure de l'armée
Incorporel : Les armées incorporelles (Type spectres) ne peuvent pas le contourner.
Dégâts de Feu : Les créatures attaquant au contact subissent 1d6 dégâts de feu par coup. Une sauvegarde de Maitrise réussie annule ces dégâts.

COURROUX DES ÉLÉMENTS (Évocation)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un élément naturel représentant l'eau, le feu, la terre ou l'air)* Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *1 Kilomètre* Durée : *Jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Variable (selon le phénomène invoqué)*
Zone d'effet : *Un rayon de 1 Kilomètre*

Explication/Description : Courroux des Éléments" invoque des phénomènes météorologiques extrêmes et contrôlés, tels que des tempêtes violentes, des tornades, des pluies torrentielles, ou des tremblements de terre (1d6 tous les 2 niveaux). Ce sort peut être utilisé pour perturber les stratégies ennemies, endommager des infrastructures, ou influencer le cours d'une bataille en modifiant les conditions météorologiques. Les phénomènes invoqués peuvent avoir un impact significatif sur le moral des troupes, la visibilité, et la mobilité sur le champ de bataille (Reduction de la mobilité de 50%) "Courroux des Éléments" est particulièrement efficace pour prendre l'avantage dans des situations où les conditions météorologiques peuvent jouer un rôle crucial, comme lors de sièges ou de batailles dans des terrains difficiles.

COURROUX DE LA MONTAGNE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien, Sorcier* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un morceau de charbon partiellement brûlé dans l'ombre du Mont Démon)*
Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *90 mètres* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Ce sort fait fondre les objets non magiques principalement composés de métal. Ciblez une armée composé de métal, armes ou armures métallique que vous pouvez voir à portée. Des vrilles d'air brûlant se dirigent vers les objets. Les armées tenant ou portant objets métalliques doit réussir un jet de sauvegarde de Maitrise. S'il est réussi, l'armée subit 1d8 de dégâts de feu et le sort n'a plus d'effet. Si le jet de sauvegarde échoue, l'armée ciblée perd ses armes et armures qui fondent et sont détruit, et l'armée subit 4d8 de dégâts de feu si elle porte l'objet, ou 3d8 de dégâts de feu si elle tient l'objet. Si l'objet n'est pas tenu ou porté par une créature, le jet de sauvegarde échoue automatiquement. Ce sort ne peut pas affecter les objets magiques. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, vous pouvez cibler une armée supplémentaire pour chaque niveau de sort au-dessus du 7ème.

CRÉATION DE CERCLE DRUIDIQUE (Altération)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 6
Composantes : *V, S, M Offrande de nourriture, d'eau et d'encens d'une valeur de 300 pièces d'or.*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 9
Remplaçants : *Oui, 10 fidèles par incantateur*
Temps d'Incantation : *3 jours* Portée : *Toucher*
Effet : *Un cercle druidique, généralement de 100 mètres de rayon*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance au Sort : *Non*

Explication/Description : "Création de cercle druidique" est un rituel utilisé par les druides pour établir un lieu de pouvoir, essentiel pour les incantations rituelles futures. Tous les vrais rituels druidiques, à l'exception de ce rituel, doivent être exécutés à l'intérieur d'un cercle druidique. Des blocs de pierre alignés avec certains événements cosmiques doivent être dressés avant le rituel. Le cercle druidique créé bénéficie d'une protection contre les extérieurs permanente, similaire à "Protection contre le mal", mais sans tenir compte de l'alignement de l'attaquant. Si cette protection est dissipée, elle se renouvelle automatiquement après une minute. La destruction physique du cercle et une dissipation réussie peuvent mettre fin définitivement à la protection. Si les règles variantes pour les points de pouvoir sont utilisées, ce sort crée un nœud de pouvoir, augmentant l'efficacité des sorts ultérieurs à la discrétion du MJ.

ENGELURES (Évocation)

Classe de personnage : *Druide*, *Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (une bande de chair séchée qui a été gelée au moins une fois)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Environ 800 mètres* Jet de sauvegarde : *Vitalité*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Zone d'effet : *Une armée à portée*

Explication/Description : "Frostbite" fait s'abattre un froid mordant sur une armée que vous pouvez voir. L'armée doit effectuer un jet de sauvegarde de Vitalité. En cas de réussite, le sort n'a pas d'autre effet. Si le jet échoue, l'armée subit 4d8 dégâts de froid. De plus, pendant la durée du sort, la vitesse de la créature est réduite de moitié, elle a un désavantage sur les jets d'attaque et les tests de capacité, et elle subit un autre 4d8 dégâts de froid au début de chacun de ses tours. Une armée affectée répète le jet de sauvegarde au début de son tour. L'effet se termine lorsque l'armée réussit son troisième jet de sauvegarde. Les armées comme les géants du froid immunisées contre les dégâts de froid ne sont pas affectées par "Frostbite". À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, vous pouvez ciblez une armée supplémentaire pour chaque niveau de sort au-dessus du 7ème. Ce sort est idéal pour entraver et affaiblir les ennemis à distance, réduisant leur mobilité et leur efficacité au combat tout en infligeant des dégâts de froid continus.

ÉTREINTE DE L'EAU (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (300 mètres + 3 mètres/niveau)*
Cible, Effet ou Zone : *Une armée vivante et un plan d'eau à moins de 50 mètres l'un de l'autre*
Durée : *1 round / niveau*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise, annule*
Résistance à la Magie : *Oui*
Composantes : *V, G, M Un petit flacon d'eau*

Explication/Description : Ce sort anime un plan d'eau pour attaquer et noyer une armée ou une flotte.
Effet du Sort : Activation : Nécessite un plan d'eau proche (au moins 400 m2 pour une armée de taille moyenne).
Sauvegarde : La cible peut éviter l'effet avec un jet de Maitrise.
Conséquences : En cas d'échec, la cible doit réussir des tests de Vitalité pour éviter la noyade.
Détails de la Noyade : Perte de conscience, puis perte de points de vie 1-12 jusqu'à la mort.
Solutions : Respiration aquatique, Créature aquatique de taille Grande ou Gigantesque, Dissipation de la magie, ou autres moyens d'expulsion de l'eau.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 6)

LIGNE DE FAILLE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 6
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Personnel (ligne de 180 mètres)*
Durée : *Permanente* Jet de sauvegarde : *Maitrise*
Zone d'effet : *Ligne de 18 mètres que vous désignez*

Explication/Description : "Fault Line" provoque un soulèvement soudain du sol le long d'une ligne de 180 mètres que vous désignez. Tous les espaces affectés par le sort deviennent un terrain difficile. De plus, toutes les créatures dans l'espace affecté sont renversées et subissent 8d6 dégâts contondants. Les créatures qui réussissent un jet de sauvegarde de Maitrise subissent la moitié des dégâts et ne sont pas renversées. Ce sort n'endommage pas les structures permanentes. Ce sort est idéal pour créer un chaos immédiat sur le champ de bataille, en perturbant les mouvements des ennemis et en infligeant des dégâts importants. Il peut être utilisé stratégiquement pour bloquer ou ralentir une avancée ennemie ou pour créer un avantage tactique en modifiant le terrain.

MISSILE D'ÉPINES

Classe de personnage : *Druide* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action* Composantes : *V, G, M*
Portée : Moyenne *(300 mètres +3 mètres/niveau)*
Zone : *Cône* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise, diminue de moitié*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Le sort Missile d'épines est une attaque offensive qui crée un cône d'épines acérées, idéal pour toucher plusieurs ennemis simultanément.
Effet du Sort : Inflige 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sort (maximum 10d6) à l'armée pris dans le cône.
La classe d'armure (CA) des cibles réduit les dégâts subis.
Les cibles réussissant un jet de sauvegarde de Maitrise réduisent les dégâts de moitié (après soustraction de la CA).
Utilisation : Efficace contre un groupe d'ennemis, en particulier lorsque ces derniers sont regroupés. Moins efficace contre des cibles avec une haute CA, mais toujours utile pour infliger des dégâts à plusieurs adversaires. Exemple d'Utilisation : Un Druide de niveau 11 lance le sort contre deux armées de gobelin et de nains. Avec un jet de dégâts total de 20, les gobelins subissent 15 points de dégâts (20 - CA 5) et l'armée de nain, ayant réussi son jet de sauvegarde, subit 7 points de dégâts (20 - CA 5 = 7, divisé par deux).

NOYADE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (eau provenant des poumons d'une créature noyée)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Environ 90 mètres* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : Puissance Zone d'effet : *Une armée à portée*

Explication/Description : "Drown" crée une sphère d'eau autour d'une armée que vous pouvez voir à portée, forçant l'eau dans ses rangs. L'armée doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance. En cas d'échec, elle est étourdie jusqu'au début de son prochain tour à cause de l'eau bloquant les attaquants. En cas de réussite, l'armée n'est pas affectée. Comme action, elle peut tenter de repousser l'eau hors de ses rangs en répétant le jet de sauvegarde. En cas de réussite, le sort prend fin. Les armées de type « Eau » capables de respirer sous l'eau ne sont pas affectées par "Drown".

SOUFFLE DE LA MORT (Conjuration)

Classe de personnage : *Druide, Sorcier* Niveau 6
Composantes : *V, S, M* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Proche (250 mètres + 5 mètres/ niveaux)*
Effet : *Cône s'étendant à partir du lanceur de sort*
Durée : *1 heure/niveau* Jet de Sauvegarde : *Vitalité annule*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Le druide exhale un nuage de spores fongiques. La troupe victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vitalité pour éviter les effets du sort. Dans les 1d6 heures suivant un jet de sauvegarde raté, l'armée ressent une sensation de démangeaison et de brûlure et perd 10 points de vie par heure (*voir DMG, Chapitre 3, "Perte de Score de Capacité*"). Un champignon pourpre-noir suinte des yeux et du nez des victimes, et leurs peaux prend une pâleur maladive. Quiconque touche les victimes doit réussir un jet de sauvegarde de Vitalité à -2 ou être également infecté. Pendant l'infection, l'armée émet une odeur nauséabonde qui attire les monstres errants et les incite à l'attaquer immédiatement avec un bonus de +1 à leurs jets d'attaque. Un sort de guérison des maladies mettra fin à l'infestation si l'armée a perdu moins de la moitié de ses points de vie. Après que l'armée a perdu plus de la moitié, cependant, le sort de guérison des maladies ne fonctionnera pas à moins qu'il ne soit lancé immédiatement après un sort de régénération.

TRIPES VÉGÉTALES (Altération)

Classe de personnage : *Druide, Chaman* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Longue (300 mètres + 3 mètres/niveau)*
Cible : *Une armée (voir Ci-dessous)* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité annule* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Tripes végétales est un sort qui fait croître de manière monstrueuse et brutale les matières végétales dans le ventre de la cible, pouvant causer des dégâts mortels.
Effet du Sort : Les cibles doit être un omnivore ou un herbivore.
En cas d'échec du jet de sauvegarde de Vitalité, les substances végétales dans l'estomac de la victime se mettent à croître rapidement. Cela cause ld6 dégâts par niveau du lanceur de sort (maximum 15d6). Si l'armée meurt des dégâts, on suppose que les plantes déchirent les abdomens, avec des lianes et feuilles sortant par le nez et la gorge. Utilisation : Utilisé pour infliger des dégâts internes graves à une armée en faisant croître de manière incontrôlable les matières végétales dans son estomac. Ce sort est particulièrement brutal et peut être considéré comme une forme de torture ou de punition par la nature elle-même. Il est efficace contre des créatures qui consomment des matières végétales.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 7)

SORTS DE NIVEAU 7

ARBRES DE SIÈGES (Conjuration, Appel)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (une graine ou un fragment d'écorce d'arbre)* Temps d'incantation : *10 minutes*
Portée : *60 mètres* Durée : *Jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Arbres de Sièges" permet au druide de transformer les arbres d'une forêt en une armée d'engins de siège vivants suivant le niveau du druide (Type II pour les niveaux à 12-15 et type III pour les niveaux 16-18 et type IV 19+) Ces arbres métamorphosés peuvent agir comme des catapultes ou des trébuchets, lançant des projectiles naturels tels que des rochers ou des grappes de branches. Ils peuvent également servir de tours de siège mobiles, permettant aux alliés de grimper et de se positionner en hauteur. Ces arbres de siège sont résistants et peuvent se déplacer lentement, offrant une approche unique et puissante pour les batailles de siège.

ASSAUT DE PIERRE (Évocation)

Classe de personnage : Druide*, Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S, M Une poignée de cailloux + 300po*
Temps d'Incantation : *1 action* Résistance à la Magie : *Non*
Portée : *Longue (400 mètres + 40 mètres/niveau)*
Zone d'Effet : *Un cube de 10 mètres/niveau*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Maitrise partiel*

Explication/Description : Des pierres et des rochers tombent sur les ennemis du lanceur de sort. Les rochers infligent 1d6 points de dégâts d'impact par niveau (maximum 15d6). Un jet de sauvegarde de Maitrise réussi divise ces dégâts par deux. En plus, les pierres s'accumulent là où elles tombent pendant la durée du sort et peuvent piéger temporairement l'armée et les créatures lentes ou imprudentes. Les pierres créées par ce sort disparaissent lorsque sa durée expire. Toute armée qui échoue à son jet de sauvegarde de Maitrise est considérée comme coincée jusqu'à la fin du sort, à moins qu'elle ne réussisse un test de Puissance ou un test de sauvegarde contre les sorts. L'armée piégée reçoit un bonus ou un malus à ce test comme si elle luttait contre un adversaire de taille moyenne.

BLIZZARD (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : Environ *30 mètres* Jet de sauvegarde : *Vitalité*
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minute*
Zone d'effet : *Cylindre de 12 mètres de haut et 12 mètres de diamètre*

Explication/Description : "Blizzard" invoque une tempête violente de neige épaisse et de cristaux de glace dans un cylindre de 12 mètres de haut et 12 mètres de diamètre. La visibilité est fortement réduite par les tourbillons de neige. Lorsque la tempête apparaît, chaque Armée dans la zone subit 8d8 points de dégâts de froid, avec la possibilité de réduire ces dégâts de moitié grâce à un jet de sauvegarde de Vitalité réussi. Une armée doit également effectuer ce jet de sauvegarde et subit des dégâts lorsqu'elle entre dans la zone pour la première fois sur un tour ou termine son tour à l'intérieur. De plus, une armée qui subit des dégâts de froid de ce sort a un désavantage sur les jets de sauvegarde de Vitalité pour maintenir la concentration jusqu'au début de son prochain tour. Ce sort est idéal pour infliger des dégâts massifs et perturber les mouvements et la visibilité des ennemis sur le champ de bataille.

DÉPLACEMENT DE VILLE (Altération) Rituel

Classe de personnage : *Druide* Niveau 7
Composantes : *V, S, M*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 7
Remplaçants : *Oui, 10 fidèles par incantateur*
Temps d'Incantation : *7 jours*
Portée : *Spéciale*
Effet : *Jusqu'à une ville de bâtiments et constructions*
Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Aucun (voir ci-dessous)*
Résistance au Sort : *Non*

Explication/Description : "Déplacement de ville" permet à un groupe de druides de déplacer une ville entière à un autre endroit dans une forêt. Ce sort a été utilisé historiquement pour déplacer des communautés elfiques sylvaines en temps de crise, mais a également été utilisé pour déplacer des communautés de bûcherons exploitant des forêts. Le sort peut affecter n'importe quelle structure à l'intérieur d'une forêt. Pendant la semaine d'incantation, les bâtiments sont enveloppés de brume et disparaissent progressivement, pour réapparaître à un nouvel endroit dans la même forêt, jusqu'à 8 km du point de départ. Le transport des bâtiments ne nuit pas à la forêt. Les habitants des bâtiments peuvent ne pas être conscients de ce qui se passe ; si certains découvrent la nature de leur aventure et expriment le désir de rester, le sort échoue.

MARCHE DES NUAGES (Altération)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 7
Composantes : *V, G, FD*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : Moyenne *(75 m + 1,50 m / niveau)*
Cible : *Une armée* *Durée : 1 heure / niveau*
Jet de sauvegarde : *Maitrise, annule*
Résistance à la magie : *Oui*

Le personnage dirigeant crée des coussins gazeux autour des pieds de son armée, ce qui lui permet de marcher sur les nuages. Ces coussins permettent a l'armée de se déplacer vers le haut ou vers le bas à la vitesse de 9 mètres, ou bien de voler latéralement à la vitesse de 18 mètres (manœuvrabilité parfaite B ou C). Les mouvements latéraux ne sont possibles que si le sujet se trouve déjà au moins à 27 mètres du sol. Pour entrer de nouveau en contact avec le sol, le sujet doit entreprendre une action simple afin de se débarrasser de la substance gazeuse, ce qui met fin au sort pour celui-ci uniquement. Le lanceur peut mettre un terme au sort, mais cela affecte alors tous les sujets, ce qui risque fort d'avoir des conséquences pour toutes les créatures qui se trouvent encore dans les airs.

ORAGE D'EHNKILI (Évocation)

Classe de personnage : *Clerc, Magicien, Druide* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : Moyenne (300 mètres +3 mètres/niveau)
Zone : *Cylindre (60 mètres de rayon, 20 mètres de haut)*
Durée : *1 round / 6 niveaux*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise, diminue de moitié*
Résistance à la Magie : *Oui* Composantes : *V, G, M*

Explication/Description : Orage d'Ehnkili crée un orage électrique contrôlé par le lanceur, infligeant des dégâts et affectant la visibilité dans la zone ciblée.
Effet du Sort : Inflige 1d6 dégâts par niveau de lanceur de sort (maximum 15d6) à toutes les créatures dans la zone.
Le lanceur peut déplacer l'orage de 6 mètres par round avec concentration. Les cibles peuvent effectuer un jet de Maitrise pour réduire de moitié les dégâts à chaque round. Les objets dans la zone subissent des dégâts similaires à ceux d'un sort *Éclair.*
La visibilité est réduite à un quart à l'intérieur de l'orage. Utilisable uniquement en extérieur. Utilisation : Efficace pour infliger des dégâts de zone et contrôler le champ de bataille.

PUISSANCE ANIMALE DE GROUPE (Altération)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 7
Composantes : *V, G, M Un peu de peau, plumes ou fourrure animal. 200po* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Armée visible* Cible : *une armée ciblée*
Durée : *2 minutes / Niveau* Jet de sauvegarde : *Justice, annule*
Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Ce sort infuse dans une armée druidique une partie de la puissance de la nature. Elle gagne un bonus d'altération de +2 en combat et en attaque ainsi qu'a tous ses jets de sauvegarde. Et reçoit pour le lanceur un bonus de +25% à toute invocation de la nature.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 7)

RETOUR À LA NATURE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 7
Composantes : *V, G, M 200po* Cible : *Une armée visible*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Moyenne (75 m + 1,50 m/ niveaux)*
Durée : *Instantanée* Résistance à la magie : *Oui*
Jet de sauvegarde : *Puissance, partiel (voir description)*

Explication/Description : L'armée ciblée retourne à un état de développement antérieur, ce qui implique des effets spécifiques sur son type et ses capacités. Les animaux, élémentaires, Extérieurs ayant un sous-type élémentaire (Air, Terre, Feu, Eau), fées, plantes, vases et vermines sont affectés par ce sort. Les armées humanoïdes lanceurs de sorts profanes et tous les humanoïdes monstrueux reçoivent 6d4 de dégâts lorsqu'ils sont affectés par ce sort. Les géants ciblés par ce sort deviennent plus petits, comme s'ils étaient affectés par un sort de rapetissement. Un jet de Puissance réussi annule cet effet. Les armées de dragons et les créatures magiques affectés par ce sort subissent un affaiblissement de 6d6 points dégâts et perdent l'usage de 1d4 pouvoirs magiques ou surnaturels (choisis aléatoirement). Un jet de Puissance réussi réduit la perte temporaire d'Intelligence de moitié et annule la perte de pouvoir. Les armées Extérieurs qui ne sont pas dotés d'un sous-type élémentaire subissent 6d8 points de dégâts pour 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum 10d8) et perdent l'usage de 2d4 pouvoirs magiques ou surnaturels (choisis aléatoirement). Un jet de Puissance réussi réduit les dégâts de moitié et annule la perte des pouvoirs. Les aberrations subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 20d6) et perdent l'usage de tous leurs pouvoirs magiques et surnaturels. Un jet de Puissance réussi réduit les dégâts de moitié et annule la perte des pouvoirs. Les pouvoirs magiques et surnaturels perdus reviennent au bout de 24 heures.

SÉPARATION (Abjuration)

Classe de personnage : *Druide, Clerc, Magicien* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 round entier*
Portée : *Moyenne (30 mètres +3 mètres/niveau)*
Cible, Effet ou Zone : *Un lanceur de sorts divins*
Durée : *Concentration Le lanceur doit maintenir une concentration constante pour que l'effet persiste.*
Jet de Sauvegarde : *Volonté, annule*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : « Séparation » coupe temporairement le lien entre un lanceur de sorts divin et sa divinité. Effet du Sort : Empêche la victime de lancer des sorts divins ou d'utiliser des pouvoirs surnaturels / magiques de nature divine. Affecte les paladins, prêtres, rôdeurs, et druides. Les paladins perdent plusieurs de leurs dons spéciaux. Les extérieurs ne sont pas affectés dans leurs talents innés, mais leurs sorts divins peuvent être affectés.
Utilisation : Utilisé pour neutraliser les capacités divines d'un adversaire dans un combat ou une situation critique.
Peut être utilisé stratégiquement pour affaiblir les forces ennemies qui dépendent de soutien divin. Exemple d'Utilisation : Un magicien utilise Séparation pour empêcher un prêtre ennemi de soigner ses alliés ou de lancer des sorts offensifs pendant un combat.

SOLDATS DE LA NATURE (Conjuration, Appel)

Classe de personnage : *Druide, Chaman* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un symbole de la nature ou un totem animal) 100po* Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *90 mètres* Durée : *Jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Les esprits de la nature*

Explication/Description : "Soldat de la Nature" invoque une infanterie de (Type II pour les niveaux à 12-15 et type III pour les niveaux 16-18 et type IV 19+) de puissants esprits de la nature pour assister le druide et ses alliés. Ces esprits peuvent prendre la forme d'un animal, d'un élémentaire ou d'une autre entité naturelle, possédant des capacités uniques liées à son essence. Ils peuvent combattre aux côtés du druide, protéger une zone, ou accomplir des tâches spécifiques. Les esprits invoqués sont fidèles au druide et exécutent ses ordres au mieux de leurs capacités, apportant la force et la dextérité de la nature au cœur du combat.

TRIOMPHE DE LA GLACE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien, Sorcier* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Composants : *V, S, M* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Vous transformez l'un des quatre éléments en glace ou en neige ce qui permet à vos armées (Air) de se battre sur tous les terrains de guerre. La zone d'effet est une sphère d'un rayon d'environ 100 mètres, centrée sur vous. L'effet spécifique varie en fonction de l'élément ciblé.
Air : La vapeur se condense en chute de neige. Si lancé sur un nuage de brouillard, un nuage puant, ou un effet magique similaire, ce sort le neutralise. Les créatures d'air élémentaire ciblées subissent 8d6 de dégâts de froid, et si elles sont en vol, elles doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour éviter d'être renversées (sans dégâts de chute).
Eau : L'eau libre (étang, lac ou rivière) gèle jusqu'à une profondeur d'environ 1,2 mètre. Les créatures dans l'eau à sa surface doivent réussir des jets de sauvegarde de Dextérité pour éviter d'être immobilisées dans la glace. Une créature piégée peut se libérer en utilisant une action pour réussir un jet de Force (Athlétisme). Les créatures d'eau élémentaire ne subissent pas de dégâts du sort mais sont paralysées pendant 1d6 rounds à moins de réussir un jet de sauvegarde de Constitution, et elles dépensent le double pour se déplacer dans la zone affectée.
Terre : Le sol gèle en pergélisol jusqu'à une profondeur d'environ 3 mètres. Les créatures creusant dans la zone voient leur vitesse réduite de moitié jusqu'à ce que la zone dégèle, à moins qu'elles ne puissent creuser à travers la roche solide. Les créatures de terre élémentaire qui échouent à un jet de sauvegarde de Constitution subissent 8d6 de dégâts de froid à cause de fractures de stress dans leur corps.
Feu : Les flammes se transforment en éclats de glace et leur zone devient un terrain difficile. Les créatures dans la zone enflammée subissent 2d6 de dégâts tranchants lors du lancement du sort et 1d6 de dégâts tranchants pour chaque 5 mètres qu'elles parcourent dans la zone, à moins qu'elles ne soient pas gênées par un terrain glacé ; un jet de sauvegarde de Maitrise réussi réduit de moitié les dégâts tranchants. La lave se refroidit en une croûte solide d'environ 10 cm d'épaisseur. Les créatures de feu élémentaire doivent réussir un jet de sauvegarde de Vitalité ou subir 8d6 de dégâts de froid et être étourdies pendant 1d6 rounds.

SORTS DE NIVEAU 8

BOSQUET DE LA SÉRÉNITÉ (Altération)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 round complet*
Portée : Moyenne *(environ 80 mètres + environ 1,5 mètres/2 niveaux*) Composant : *V, S, M Une feuille ou un morceau de bois pris dans le bosquet sacré du druide.*
Effet : *Un simple bosquet d'au moins 100 mètres de diamètre*
Durée : *1 heure / niveau*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Ce sort permet à des druides puissants de créer un bosquet paisible et tranquille, même dans des environnements hostiles ou urbains. Ce bosquet offre un espace de repos et de guérison pour ceux qui ont besoin de restaurer leur vitalité.
Guérison et Repos : Toute armée se reposant dans le bosquet pendant au moins huit heures récupère tous ses points de vie perdus, guérit de toutes ses maladies et se débarrasse de tous les effets de la fatigue et du poison. Cependant, cela ne guérit pas la débilité, les maladies mentales, la cécité, ou la surdité.
Nourriture : Le bosquet fournit également ld6 jours de nourriture sous forme de fruits et autres plantes comestibles.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 8)

Invisibilité : Le bosquet et tous ceux qui s'y trouvent sont invisibles, sauf pour ceux que le druide autorise à voir.
Capacité : Une seule armée peut se reposer dans le bosquet
Conditions : Ce sort ne peut être lancé qu'en extérieur.

CASCADE GLACIAIRE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un morceau d'alexandrite)*
Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Personnel (sphère de 180 mètres)*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Vitalité*
Zone d'effet : *Sphère de 90 mètres de rayon centrée sur vous*

Explication/Description : En exploitant le pouvoir de la glace et du gel, "Glacial Cascade" libère un froid intense à partir de vous-même, remplissant une sphère de 90 mètres de rayon. Les créatures autres que vous dans la sphère subissent 10d8 dégâts de froid, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Vitalité réussi. Une créature tuée par ce sort est transformée en glace pure, ne laissant aucune trace de son corps d'origine. Ce sort est extrêmement puissant pour infliger des dégâts massifs de froid dans une large zone autour de vous. Il est idéal pour éliminer rapidement plusieurs ennemis et peut être particulièrement dévastateur dans des situations de combat rapproché.

DÉSOLATION (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un gland d'obsidienne d'une valeur de 300 gp, consommé lors du lancement)* Durée : *1 an*
Temps d'incantation : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Portée *: 1 mile (environ 1,6 kilomètre)*
Zone d'effet : *Zone dans un rayon de 1 mile autour du gland*

Explication/Description : "Désolation" inverse "Fleurir" rend la terre dans un rayon d'1,6 kilomètre autour d'un gland d'obsidienne infertile, quel que soit son état précédent. Rien ne peut y pousser, et toute vie végétale dans la zone meurt en une journée. Les créatures végétales ne sont pas affectées. Les sorts qui invoquent des plantes, comme "Enchevêtrement", nécessitent un test d'aptitude en utilisant l'habileté de lancement de sorts du lanceur contre votre DD de sauvegarde de sort. En cas de réussite, le sort fonctionne normalement ; en cas d'échec, il est contré par "Désolation". Après un an, la terre redevient progressivement fertile. Les créatures vivantes qui prennent un repos court dans la zone de "Désolation" divisent par deux le résultat de tout dé de vie qu'elles dépensent. Focus Rituel : Si vous utilisez votre focus rituel, la durée devient permanente. Ce sort est particulièrement puissant pour altérer radicalement un écosystème ou un environnement, le rendant inhospitalier pour la croissance et la vie végétale.

ÉVEIL D'ARMÉE DE LA NATURE (Conjuration, Appel)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 8
Composantes : *V, G, M 200po* Temps d'incantation : *24 heures*
Portée : *Moyenne (300 m + 3 m/niveau)*
Cible : *Tous les animaux et végétaux d'une forêt*
Durée : 24 heures Jet de sauvegarde : *Voir description*
Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Le lanceur éveille une armée en enrôlant plusieurs arbres ou animaux (mais qui doivent toutes être de la même espèce), qui acquièrent ainsi une conscience humaine. Pour ce faire, il doit réussir un jet sous le score de Justice le plus bas possible sur la cible ayant le plus de DV, de l'arbre en possédant le plus une fois éveillé, selon le plus élevé. En cas d'échec, aucune cible n'est affectée. Tout animal ou arbre éveillé est amical envers le personnage. Ce dernier n'entretient avec lui aucune forme d'empathie, mais il remplit les tâches que lui communique le lanceur. Un arbre éveillé a le profil d'une armée de type I si l'écart de réussite est de 3-5 points et de Type II avec un écart de 6-10 de type III si l'écart dépasse les 10 points. Le choix du type d'armée Artillerie, Infanterie, Cavalerie ou volant est au choix du lanceur de sort. Si les plantes éveillées sont capables de remuer leurs branches, racines, lianes, etc., et leurs sens sont semblables à ceux d'un humain. Les animaux enrôlés disposent d'une intelligence normale Un arbre ou un animal éveillé parle une langue que connaît le lanceur, plus une langue supplémentaire connue par point de bonus d'Intelligence.

FLEURIR (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un gland d'argent d'une valeur de 300 po, consommé lors du lancement)*
Temps d'incantation : *1 heure* Portée : *Environ 1,6 kilomètre*
Durée : *1 an* Jet de sauvegarde : Aucun
Zone d'effet : *Zone dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du gland*

Explication/Description : "Fleurir" transforme la terre dans un rayon d'environ 1,6 kilomètre autour d'un gland d'argent planté en sol fertile, indépendamment de son état antérieur. Les graines plantées dans cette zone poussent deux fois plus vite que la normale, et les aliments récoltés repoussent en une semaine. Après un an, la fertilité de la terre diminue progressivement à son état normal. Lors du lancement du sort, vous pouvez choisir l'un des effets suivants, qui apparaît et pousse immédiatement :
Un champ de légumes de votre choix, prêt à être récolté.
Une forêt dense d'arbres robustes avec un sous-bois riche.
Une prairie de fleurs sauvages et de fourrage pour le pâturage.
Un verger d'arbres fruitiers de votre choix, en rangées ordonnées et prêts pour la récolte. Les Armées prenant un court repos dans la zone de "Fleurir" reçoivent le maximum de points de vie pour les dés de vie dépensés. "Fleurir" contrecarre les effets d'un sort inverse de « Désolation ». Si vous utilisez ce sort de manière rituelle, la durée devient permanente. Ce sort est idéal pour revitaliser des terres, soutenir des communautés, ou créer des havres de nature florissante.

LÉVIATHAN (Conjuration, Appel)

Classe de personnage : *Druide, Magicien* Niveau 8
Portée : *10 mètres / niveau*
Éléments : *V, S, M Les éléments matériels sont une petite baleine et un anneau d'or de 200po* Durée : *Spéciale*
Temps d'incantation : *1 tour* Zone d'effet : *Une armée*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort permet de conjurer de gigantesques créatures aquatiques, afin d'aider les flottes et les navires. Jetez 1d10 et reportez-vous à la table suivante pour connaître le type et le nombre de créatures. Jet de dés Type :
1-5 Flotte de baleines normales Type II
6-8 Armée de baleines géantes Type III
9-10 armée de Léviathan Type IV
Les créatures mettent 1d10 tours pour arriver, et combattent
Aussi longtemps que nécessaire (à mort s'il le faut).

MUR DE DISSIPATION DE LA MAGIE SUPRÈME (Abjuration)

Classe de personnage : *Druide, Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, G, 200po*
Temps d'incantation : *1 action simple* Portée : *Contact*
Effet : *Un mur de dissipation de la magie dont la surface est limitée à un carré de 30 m de côté / niveau* Durée : *10 minute/niveau*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description : Ce sort crée une barrière transparente et perméable. Quiconque la traverse est la cible d'un effet de dissipation de la magie suprême. Une armée convoquée ainsi visée peut être dissipée par l'effet. Le mur de dissipation de la magie rie peut-être vu ou senti par des moyens ordinaires, ni même par un sort de détection de l'invisibilité. Détection de la magie indique la présence de l'effet, vision lucide révélant sa présence et son rôle. Ce sort est semblable à dissipation de la magie, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, dissipation suprême peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels Délivrance des malédictions met normalement un terme, et ce même si dissipation de la magie ne peut rien contre eux.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 9)

SORTS DE NIVEAU 9

CŒUR D'ÉTOILE (Évocation)

Classe de personnage : *Druide, Magicien, Sorcier* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Environ 15 mètres*
Composants : *V, S, M (une pierre ioun de 200-800po)*
Durée : *1 minute*

Explication/Description : Ce sort multiplie par dix la gravité dans un rayon d'environ 150 mètres autour de vous. Toutes les armées dans la zone, à l'exception de vous, lâchent ce qu'elles tiennent, tombent à terre, deviennent incapables d'agir et ne peuvent pas se déplacer. Si des objets solides (comme le sol) sont rencontrés lors de la chute de créatures volantes ou lévitantes, elles subissent le triple des dégâts normaux de chute. Toute créature, à part vous, qui entre ou commence son tour dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance ou tomber à terre, devenir incapable d'agir et ne pas pouvoir se déplacer. Une Armée qui commence son tour à terre et incapable d'agir fait un jet de sauvegarde de Puissance. En cas d'échec, la créature subit 8d6 dégâts contondants ; en cas de réussite, elle subit 4d6 dégâts contondants mais n'est plus incapable d'agir et peut se déplacer à demi-vitesse. Toutes les attaques à distance dans la zone d'effet ont une portée normale de 5 pieds (environ 1,5 mètre) et une portée maximale de 10 pieds (environ 3 mètres). La même règle s'applique aux sorts et aux armées qui créent des projectiles ayant une masse, comme les catapultes, balistes, Trébuchets, sphères enflammées. Les armées sous l'influence d'un sort de liberté de mouvement ou de magie comparable ont un avantage sur les jets de sauvegarde de Puissance requis par ce sort, et leur vitesse n'est pas réduite une fois qu'elles se remettent de l'incapacité.

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS (Conjuration, Appel)

Classe de personnage : *Druide, Chaman* Niveau 9
Composantes : *V, G, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Portée : (*75 mètres + 1,50 mètre / niveau)*
Effet : *Une armée de créature convoquée*
Durée : *1 round/niveau*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description Une armée de créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres. Ce sort est semblable à Convocation de monstres 1, si ce n'est qu'il permet d'appeler une armée entière de créature combattante de type IV, Ces alliés naturels doivent tous être du même type. Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Liste des créatures :
Élémentaire seigneur de l'Air
Élémentaire seigneur de l'Eau
Élémentaire seigneur de la Terre
Élémentaire seigneur du Feu

ÉVEIL DE LA FORÊT (Convocation)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 9
Composantes : *V, S, M Une offrande d'objets magiques d'une valeur de 1000 pièces d'or est utilisée comme offrande pour la forêt et pour animer les esprits.*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 5
Remplaçants : *Oui, 10 fidèles par incantateur*
Temps d'Incantation : *1 jour* Portée : *Spéciale*
Effet : *Une forêt (5 km de rayon/niveau maximum)*
Durée : *1 jour/niveau (voir ci-dessous)* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance au Sort : *Non*

Description et Effet du Sort : "Éveil de la forêt" permet aux druides de réveiller l'esprit d'une grande forêt pour qu'elle se défende contre des menaces directes. La forêt commence par produire des sons effrayants ou un silence irréel pour gêner et harceler les menaces. Si cela ne suffit pas, elle utilise la force. Les druides doivent convaincre l'esprit de la forêt d'arrêter une menace directe. Si la menace est réelle, les sous-bois agissent comme un sort d'enchevêtrement pendant les deux premiers tours. Au troisième tour, un fléau d'insectes attaque la menace chaque jour pendant trois tours. Si la menace persiste, des arbres et de la végétation s'animent et attaquent la menace. Une, voir deux armées (Suivant la taille de la forêt) élémentaires végétales de type IV s'animent agissant comme des Sylvanien et des tertres errants. Ces armées attaquent sans hésitation. Une fois la menace éliminée, la forêt redevient normale, même si la durée du sort n'est pas écoulée.
L'utilisation de "Éveil de la Forêt" est un acte de communion profonde avec la nature, symbolisant une union sacrée entre le druide et l'essence même de la vie végétale. Ce sort de puissance considérable demande une grande sagesse et une connexion intime avec le monde naturel, reflétant la capacité du druide à agir comme un gardien de la terre.

FUREUR DE DENEV (Évocation)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 round entier*
Portée : *Voir ci-dessous* Zone : *Voir ci-dessous*
Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise, diminue par deux*
Résistance à la Magie : *Oui* Composantes : *V, G, XP*

Explication/Description : Ce sort libère des forces cataclysmiques sur une grande zone, causant des catastrophes naturelles et des dégâts massifs dans tous les royaumes (Eau, Terre, Air Feu) . De 3 à 6 armées sont affectées par le sort.
Zone d'Effet : Une région géographique dans le champ de vision du lanceur, comme une vallée ou un lac.
Dégâts : 1d10 points de dégâts pour 2 niveaux du lanceur de sort (maximum 10d10).
Sauvegarde : Maitrise pour diviser les dégâts par deux. Le lanceur doit également réussir une sauvegarde de Justice contre son propre DD pour éviter d'être étourdi et allongé pendant 2d6 rounds (1d6 rounds si la sauvegarde réussit).
Coût en XP : 6000 XP (+6000 XP pour chaque incantation supplémentaire).

GRAND TERTRE (Conjuration, Appel)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 9
Niveau 9 Composantes : *V, G*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Longue (300 m + 3 m/niveau)*
Effet : *Une armée tertres errants, distants de moins de 9 m les uns des autres (voir description)*
Durée : *7 jours ou 7 mois (T) (voir description)*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description : Grand tertre crée une infanterie de tertres errants de type IV Ces derniers combattent pour le personnage, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie prématurément. Si les tertres errants ont été uniquement créés pour faire office de gardes, la durée du sort passe à sept mois. Dans ce cas, les monstres doivent recevoir pour instruction de garder un site bien spécifique. Ils ne peuvent pas s'éloigner au-delà des limites de portée, le centre de l'effet du sort étant le point où chaque créature est apparue. Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que par temps de pluie ou dans un lieu extrêmement humide ou marécageux.

GUÉRISON DE LA TERRE (Altération)

Classe de personnage : *Druide, Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, S, M (une graine de chaque type de plante cultivée dans le royaume)* Temps d'incantation : 1 journée
Portée : *Royaume* Durée : *Permanente*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *De grandes étendues de terre*

Explication/Description : Ce sort puissant purifie et rend fertile de vastes étendues de terre. Il peut être utilisé pour revitaliser des terres dévastées par la guerre, la sécheresse, ou la maladie. La terre traitée par ce sort devient incroyablement fertile, favorisant une croissance rapide et saine des cultures et des forêts, et contribuant à la prospérité du royaume. Il permet de doubler 01-50 tripler 51-100 les revenus agricoles pendant une année.

TEMPÊTE DE LEY (Évocation)

Classe de personnage : *Druide* Niveau 9
École de magie : *Invocation* Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Vue*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Un nuage orageux de l'énergie se forme, centré autour d'un point que vous pouvez voir et s'étendant horizontalement sur un rayon de 110 mètres, avec une épaisseur de 9 mètres. Des couleurs changeantes traversent le nuage tourbillonnant, et le tonnerre rugit. Chaque armée sous le nuage au moment de sa création (pas plus de 1 500 mètres en dessous) subit 2d6 dégâts de tonnerre et est assourdie pendant 5 minutes ; un jet de sauvegarde de Vitalité réussi annule les deux effets. Chaque tour pendant lequel vous maintenez votre concentration sur ce sort, la tempête produit des effets supplémentaires à votre tour.

Tour 2 : Des cailloux infusés de ley tombent du nuage, causant 2d6 dégâts contondants à tout ce qui se trouve en dessous (pas de jet de sauvegarde).

Tour 3 : Jusqu'à six éclairs d'énergie de ley jaillissent du nuage pour frapper des armées ou des objets de votre choix en dessous du nuage. Aucune armée ou objet ne peut être frappé par plus d'un éclair. Une créature frappée subit 8d8 dégâts, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Maitrise réussi.

Tour 4 : Une explosion de lumière prismatique remplit une sphère de 60 mètres centrée sur un point sous le nuage. Toutes les armées dans la sphère sont affectées comme si elles étaient ciblées par un sort d'aura perturbatrice.

Tours 5-10 : Des éclairs de lumière multicolore jaillissent à travers et hors du nuage, causant un désavantage aux jets de Justice (Perception) qui dépendent de la vue pour les créatures en dessous du nuage. En outre, chaque tour, vous déclenchez une explosion d'énergie qui remplit une sphère de 60 mètres centrée sur un point que vous pouvez voir sous le nuage. Chaque armée dans la sphère subit 8d8 dégâts (pas de jet de sauvegarde).

LES SORTS DE MAGICIEN

SORTS DE NIVEAU 4

ACIER GLACÉ (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un fragment de glace éternelle)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *60mètres*
Durée : *10 minutes* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Jusqu'à une armée*

Explication/Description : Ce sort enduit les armes d'une armée d'un froid intense, les transformant en instruments glacés capables d'infliger des dégâts supplémentaires par le froid +(1d6). Les armes affectées par ce sort peuvent geler ou ralentir les ennemis touchés, en plus d'augmenter les dégâts infligés. Ce sort est idéal pour les combats dans des environnements froids ou pour surprendre l'ennemi avec un élément inattendu. Il peut également être utilisé pour contrer des ennemis résistants au feu ou pour exploiter les faiblesses des Armées vulnérables au froid.

ARMÉE RAPIDE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une plume d'aigle)* Durée : *1 jour*
Temps d'incantation : *10 minutes* Portée : *Royaume*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *L'armée du royaume*

Explication/Description : Ce sort augmente de manière significative la vitesse de déplacement d'une armée de 50 à 125 % suivant le niveau du lanceur 10-14 (50) 15-18 (75) 19-25 (100) 25-30 (125) d'un royaume. Il confère aux soldats une agilité et une rapidité accrues, leur permettant de se déplacer plus vite sur le champ de bataille et lors des marches. Cette augmentation de vitesse peut être cruciale pour prendre l'avantage tactique, effectuer des manœuvres rapides, ou pour des retraites stratégiques. L'effet du sort s'étend à l'ensemble de l'armée, y compris la cavalerie et les unités de soutien, assurant une coordination et une mobilité optimales.

ÉCLAIR D'ÉNERGIE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 4
Composantes : *S, M (un caillou infusé de ley)*
Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Personnel (ligne de 30 mètres)* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous transformez l'énergie ambiante en un éclair crépitant d'énergie de 30 mètres de long et 15 mètres de large. Chaque créature dans la ligne subit 5d8 dégâts de force, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Maitrise réussi.
L'éclair traverse le premier objet inanimé sur son chemin, et les créatures de l'autre côté de l'obstacle ne reçoivent aucun bonus à leur jet de sauvegarde pour couverture. L'éclair s'arrête s'il frappe un second objet. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts de l'éclair augmentent de 1d8 pour chaque niveau de slot au-dessus du 4ème.

ÉLÉMENTAIRE DE TERRE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un morceau de schiste ou d'ardoise)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Une armée ciblée*
Durée : Concentration, *Jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Puissance* Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Earthskimmer" fait surgir la terre et la pierre sous vos pieds, vous soulevant jusqu'à 15 mètres. Pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser ce mouvement pour faire glisser la dalle le long du sol ou d'une autre surface solide et horizontale à une vitesse de 18 mètres (60 pieds). Ce mouvement ignore les terrains difficiles. Si l'armée ennemie est poussée ou déplacée contre sa volonté par tout autre moyen que la téléportation, la dalle se déplace avec elle. L'armée subit 4d6 dégâts contondants et est renversée, ou subit la moitié des dégâts et n'est pas renversée si elle réussit un jet de sauvegarde de Puissance. Ces sorts offrent des capacités uniques pour contrôler les éléments et manipuler l'environnement, que ce soit pour immobiliser un ennemi ou se déplacer rapidement sur le champ de bataille.

FLÈCHES ENFLAMMÉES (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une flèche ou un autre projectile)*
Temps d'incantation : *1 action* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Portée : *30 mètres* Durée : *10 minutes*
Zone d'effet : *Jusqu'à 50 projectiles*

Explication/Description : Ce sort transforme les projectiles, tels que les flèches ou les carreaux d'arbalète ou de baliste, en boules enflammées. Lorsqu'ils sont tirés, ces projectiles enflammés peuvent infliger des dégâts supplémentaires par le feu (1-6) par tour et sont particulièrement efficaces contre les structures en bois, les fortifications, ou les regroupements d'ennemis. Le sort est idéal pour les attaques à distance lors de sièges ou de batailles de grande envergure, ajoutant un élément destructeur aux assauts conventionnels.

GUERRIER DE FEU (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une flamme éternelle ou un charbon ardent)*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *60 mètres*
Durée : *10 minutes* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Une armée de fantassin*

Explication/Description : Ce sort transforme temporairement les soldats de votre armée en êtres de feu, leur donnant une apparence terrifiante et des capacités de combat améliorées. Les soldats transformés infligent des dégâts supplémentaires par le feu +(1d6) avec leurs attaques et sont résistants aux attaques basées sur le feu. Ce sort est idéal pour inspirer la peur chez l'ennemi et pour renforcer l'impact des troupes au combat, en particulier lors d'assauts ou de défenses de fortifications. Voir tactique spéciale « Horrifiante » P.39

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 4)

MURAILLE DE FEU (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un petit morceau de phosphore et un morceau de charbon)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *150 mètres* Durée : *Jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Maitrise (pour réduire les dégâts)*
Zone d'effet : *Un mur de feu jusqu'à 200 mètres de long, 20 mètres de haut, et 2 mètres d'épaisseur*

Explication/Description : "Muraille de Feu" crée une imposante barrière de flammes qui inflige des dégâts importants (2d6+1 par niveau) à toute armée qui la traverse ou qui reste à proximité. En plus de bloquer la vision, ce mur peut être utilisé pour diviser les forces ennemies, protéger des zones stratégiques, ou créer un périmètre défensif. Les flammes peuvent être orientées pour maximiser les dégâts contre les ennemis tout en minimisant les risques pour les alliés. Ce sort peut également être utilisé pour détruire des obstacles ou des fortifications ennemies.

REVANCHE DE MAZDAMUNDI (Altération / Enchantement)

Classe de personnage : *Magicien, Devin Sorcier* Niveau 4
Éléments : *V, S, M 50po*
Cible : *Une armée ennemie* Portée : *600 m*
Durée : *Voir ci-dessous* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Les ennemis du sorcier sont pris d'une terreur si intense que leurs entrailles semblent fondre, ou peut-être quelque chose de bien pire, entravant leur mouvement comme s'ils étaient entravés. Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité ennemie à portée, que le sorcier puisse la voir ou non. L'effet du sort dure jusqu'à la fin du prochain tour du joueur adverse. Tant que le sort dure, l'unité ne peut pas charger et, si elle est engagée dans un combat, elle ne poursuivra pas et n'avancera pas. Même les unités qui sont autrement obligées de charger, de poursuivre ou d'avancer ne le feront pas si elles sont affectées par la Vengeance de Mazdamundi. Ce sort est particulièrement utile pour contrôler le mouvement des unités ennemies sur le champ de bataille, empêchant les charges stratégiques et les poursuites qui pourraient autrement renverser le cours de la bataille.

SAUT DE MASSE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 4
Portée : *Une armée ciblée visible.*
Éléments : *V, S, M une patte de sauterelle 50po*
Durée : *1d3 +1 round / niveau* Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : *30 mètres de rayon* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort confère la capacité de sauter plusieurs fois par round pour la durée du sort à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet accélérant leur déplacement de 100%. Les sauts peuvent atteindre 9 mètres en avant ou en hauteur ou 3 mètres en arrière. Les sauts horizontaux en avant ou en hauteur font un arc de 60 cm pour 3 mètres de distance franchie. Saut de masse n'assure pas une réception ou atterrissage sauf à la fin du saut 25% de chute (1d6 de dégâts) Le saut de masse est utilisé lors des assauts magiques de forteresse ou des abordages en mer. Il permet à plusieurs pirates d'arriver sur le pont d'un navire attaqué avant que les deux navires se trouvent bord contre bord, offrant ainsi une chance de surprise. Cependant, dans la Mer des Etoiles Déchues cette tactique est suffisamment commune pour ne pas être une totale surprise pour des marins expérimentés.

TRANSMUTATION DE MASSE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Druide* Niveau 4
Portée : *10 mètres/niveau* Durée : *Spéciale*
Éléments : V, S, M une poignée de morceaux d'écorce
Temps d'incantation : 4 Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 3 mètres d'arête/ niveau*

Explication/Description : Lorsque jeté sur une armée de volontaires de grandeur humaine ou moindre, ils peuvent être magiquement altérées pour ressembler à des arbres en tout genre. Ainsi, une compagnie de créature peut être camouflée en bosquet ou verger. De plus, les créatures transformées peuvent être côtoyées et même touchées par d'autres créatures sans révéler leur vraie identité. Notez que tout coup porté à ces arbres causera des dégâts et qu'un saignement pourra être observé. Les créatures à être transformées doivent être dans la zone d'effet et les créatures non-consentantes resteront indemnes. Les sujets transformés demeurent immobiles mais conscients, et sont sujets aux besoins de sommeil normal, sont doués de vue, d'ouïe et du toucher, pendant toute la durée du sort. Le sort persistera jusqu'à ce que le magicien le commande ou qu'une dissipation de la magie soit jetée sur les créatures. Les êtres laissés dans cet état pour de longues périodes sont sujets aux attaques des insectes et autres dangers naturels.

TOILE VOLEUSE (Altération, Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 4
Portée : 0 Éléments : *V, S, M 50po*
Durée : *Spéciale* Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : *Spécial* Jet de sauvegarde : ½

Explication/Description : Ce sort est lancé sur les portes fortifiés d'un château ou d'une forteresse Si une armée franchie cette porte, alors une brillante toile de lignes de force d'un blanc éclatant apparaît, déferle sur les victimes choisies (qui doit être une armée passant seule au travers de l'ouverture) une porte de château par exemple, et puis disparaît. Une toile voleuse ne s'active que lorsque ses conditions se présentent. Elle peut s'activer autant de fois que le lanceur avait de niveaux au moment de l'incantation, ou jusqu'à sa dissipation par la destruction de l'ouverture auquel elle est liée ou encore par l'application d'une dissipation de la magie. L'armée victime d'une toile voleuse subie 6d4 points de dégâts d'une décharge d'énergie magique brute, mais ne pourra plus jamais être affectée de nouveau par cette toile voleuse particulière. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussit par la victime au moment de la décharge d'énergie réduit les dégâts de moitié.

VAGUE DE FLAMMES (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une goutte de goudron, de poix ou d'huile)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *(cône de 12 mètres)*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Maitrise*
Zone d'effet : *Cône de 12 mètres*

Explication/Description : "Flame Wave" libère une puissante vague de feu qui jaillit, remplissant un cône de 12 mètres. Chaque créature dans la zone subit 6d8 dégâts de feu et est repoussée de 6 mètres loin de vous. Avec un jet de sauvegarde de maitrise réussi, l'armée subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas repoussée. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau de sort au-dessus du 5ème. Ce sort est idéal pour repousser et infliger des dégâts importants aux ennemis qui se trouvent devant vous, offrant une solution offensive puissante pour contrôler le champ de bataille et créer de l'espace entre vous et vos adversaires. Les attaques sur un terrain « Eau » ne fait que la moitié des dégâts.

SORTS DE NIVEAU 5

ABONDANCE DE MUNITIONS (Convocation)

Classe de personnage : *Magicien, Chaman* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un échantillon de la munition à reproduire)*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *Toucher*
Durée : *Jusqu'à 1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet** : *Un conteneur ou un espace de stockage*

Explication/Description : "Abondance de Munitions" permet au lanceur de sort de créer temporairement une grande quantité de munitions, telles que des flèches, des carreaux de baliste, ou des projectiles pour catapulte. Les munitions créées par ce sort sont parfaitement fonctionnelles mais disparaissent à la fin de la durée du sort. Ce sort est extrêmement utile pour soutenir les efforts de guerre en fournissant un approvisionnement rapide et abondant en munitions, en particulier lors de sièges prolongés ou de batailles où les ressources sont limitées. Il permet aux troupes de maintenir une pression offensive constante sans craindre de manquer de munitions.

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 5)

ARMES EXPLOSIVES (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (une poudre explosive ou un cristal* énergétique) Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *300 mètres* Durée : *10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Maitrise (pour réduire les dégâts de l'explosion)* Zone d'effet : *Jusqu'à 20 projectiles*

Explication/Description : "Armes Explosives" confère un effet explosif aux projectiles tels que les flèches, les carreaux de baliste ou les boulets de catapulte. Lorsqu'ils atteignent leur cible, ces projectiles explosent, infligeant des dégâts supplémentaires de 2d6 et affectant une zone plus large. Ce sort est particulièrement efficace pour infliger des dégâts massifs aux formations ennemies, détruire des structures ou des fortifications, et semer le chaos dans les rangs adverses. Les projectiles explosifs peuvent également créer des obstacles temporaires sur le champ de bataille, tels que des cratères ou des incendies.

ARMÉE DE SIÈGE INSTANTANÉE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (matières premières d'une valeur en Po égale aux points de vie de l'arme de siège à créer)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *180 mètres*
Durée : *Permanente*

Explication/Description : Ce sort transforme instantanément des matières premières en machines de siège (Artillerie). Vous pouvez collecter les matières premières avant de lancer ce sort, ou vous pouvez cibler d'autres créatures qui possèdent les matières premières, tant que tout le nécessaire est à portée du sort. Les matières premières pour le sort ne doivent pas nécessairement être le matériau réel dont une arme de siège est normalement construite ; elles doivent juste être vaguement similaires et avoir une valeur en or au moins égale aux points de vie de l'arme de siège. (Par exemple, un mangonneau de type II a 100 points de vie. L'arme de siège instantanée transformera toute collection de matière première d'une valeur d'au moins 100 po en mangonneau, que ce soit une petite maison, trois chariots ou deux balistes lourdes.) L'arme de siège est limitée à une taille maximale de Grande (pas de tours de siège ou de trébuchets). Le sort crée également suffisamment de munitions pour dix tirs, si l'arme de siège utilise des munitions. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6, une arme de siège de taille Énorme (Type II) peut être créée ; au niveau 8, une arme de siège de taille Gigantesque peut être créée (Type IV). De plus, pour chaque niveau de sort au-dessus du 5ème, le sort crée le type d'élément choisi (Terre, Air, Eau, Feu).

BALISTE ENCHANTÉE (Transmutation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un morceau de bois provenant d'une baliste)* Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *Contact* Durée : *1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Une baliste*

Explication/Description : Ce sort améliore de manière significative les capacités d'une baliste, augmentant sa portée, sa précision et la puissance de ses tirs. La baliste enchantée peut tirer des projectiles plus rapidement et avec une force supplémentaire, permettant de pénétrer des armures plus efficacement ou d'atteindre des cibles à une distance plus grande. Ce sort est idéal pour renforcer les capacités défensives d'un château ou d'un fort, ou pour donner un avantage significatif lors d'un siège. La baliste enchantée devient un atout majeur sur le champ de bataille, capable d'infliger des dégâts considérables aux troupes ennemies ou de détruire des structures avec une efficacité accrue. Double la cadence de tir et les dégâts des armées possédant ces armes.

CONDUIT (Enchantement)
Classe de personnage : *Magicien, Devin* Niveau 5
Portée : *Toucher* Éléments : *V, S, M 100po*
Durée : *Spéciale ; les flèches doivent être utilisées dans l'heure suivant l'enchantement* Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : *5 projectiles* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort est conçu pour unir les forces des archers et les armées d'artillerie et de siège et des magiciens, permettant l'utilisation synergique de compétences magiques et de combat. L'effet magique s'active à l'impact des flèches des projectiles, balistes catapultes, étendant la portée du sort enchanteur jusqu'au point d'impact. Les flèches enchantées doivent être tirées dans le tour suivant l'enchantement, et les sorts enchanteurs doivent être ceux que le lanceur a préparés pour la journée. Un sort ne peut être placé sur une flèche que s'il a été mémorisé séparément ; par exemple, un sort de boule de feu mémorisé ne peut être placé que sur une seule flèche, même si le lanceur utilise "Conduit".
L'effet du sort enchanteur est déclenché à l'impact, quel que soit l'objet touché, rendant ce sort particulièrement utile pour des effets de zone. Les cibles ont droit à un jet de sauvegarde normal contre l'effet du sort, bien que le magicien perde le contrôle du sort si le projectile dépasse la portée normale du sort enchanteur.
Certains sorts nécessitant une manipulation directe par le magicien, comme "toile d'araignée" ou "porte dimensionnelle", sont difficiles à utiliser efficacement avec "Conduit" sans une planification précise et une grande confiance dans l'habileté de l'archer.

DILATATION II (Altération)

Classe de personnage : Mage, *Clerc, Druide, Sorcier* Niveau 5
Magicien, Devin Portée : 0 Éléments : V
Durée : *Spéciale* Temps d'incantation : 4 Zone d'effet : *Spéciale*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/description : Dilatation II permet à un magicien d'augmenter la zone d'effet de n'importe quel sort de niveau 4 à 6. les dimensions de la zone d'effet sont augmentées de 25%; dilatation ii doit être lancé juste avant le sort devant être dilaté; si un round entier ou plus s'écoule, la dilatation est perdue. Ce sort n'affecte que les sorts ayant des zones d'effets données en mètres (le nombre de créatures ne peut pas être augmenté). La dilatation affecte seulement les sorts lancés par le même magicien. Dilatation III de niveau 7 affecte les sorts de niveaux 7 à 9 avec une augmentation de 50%

DISRUPTION MÉCANIQUE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Clerc, Chaman* Niveau 5
Druide, Sorcier Portée : 10 mètres / niveau
Éléments : *V, S +100po*
Durée : *1 round + 1d4 rounds/niveau au-dessus du niveau 5*
Temps d'incantation : 4 Zone d'effet : *Une armée de siège*
Jet de sauvegarde : *Vitalité annule*

Explication/Description : Lorsque ce sort est jeté sur des armées d'artilleries possédant des mécanismes, ou engins de siège : Bombardes, Catapultes, Trébuchets, Balistes, tours d'assaut ; l'armée sera incapable d'accomplir une quelconque action et restera immobile pour la durée du sort. Il n'y a aucun moyen de la réduire, et les artilleurs ne sont guère contents lorsqu'ils rencontrent quelqu'un ayant la capacité de le lancer. Les mécaniciens sont réputés pour payer grassement un quelconque savoir sur ce sort, afin d'en découvrir ses secrets car il touche tous les types d'armées d'artillerie de I-IV. En aucun cas se sort ne devrait être lancer sur des golems. Lorsqu'il est placé sur les centres des mécanismes, ce sort occasionne toujours l'arrêt de fonctionnement de l'engin de siège. De plus, dans 20% des cas, l'engin est détruit, ne laissant qu'un tas de ressort et de bouts de métal.

FAÇONNAGE DE LA PIERRE (Évocation)

Classe de personnage Mage*, Clerc, Druide, Sorcier* Niveau 5
Composantes : *V, G, M/FD une argile très meuble, 200po*
Temps d'incantation : *1 action simple* Portée : *Contact*
Durée : *Instantanée* Résistance à la magie : *Non*
Cible : *Pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 30 m³ + 30 dm ³ /niveau* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une enceinte, un mur de fosse, une muraille, un rempart, une fortification aux contours grossiers pour une place forte ou un château. Le façonnage de la pierre permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas,

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 5)

entaillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle.

FISSURE JOYAU (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un éclat de jaspe)* Durée : *Instantanée*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *300 mètres*

Explication/Description : Avec un geste ample, vous provoquez l'éruption de cristaux dentelés du sol qui se projettent directement vers le haut. Choisissez un point d'origine à portée du sort que vous pouvez voir. À partir de ce point, les cristaux jaillissent du sol le long d'une ligne de 90 mètres. Toutes les créatures dans cette ligne et jusqu'à 30 mètres au-dessus subissent 3d8 de dégâts de tonnerre plus 2d8 de dégâts perforants ; un jet de sauvegarde de Maitrise réussi annule les dégâts perforants. Une armée qui échoue au jet de sauvegarde est empalée par des morceaux de cristaux qui réduit de moitié sa vitesse, l'empêche de voler et la fait tomber au sol si elle volait. Pour retirer les cristaux, une troupe alliée à moins de 15 mètres d'elle doit utiliser une action et réussir un jet de puissance DC 13. Si le jet réussit, la troupe empalée subit 1d8 de dégâts perforants et sa vitesse ainsi que sa capacité de vol sont rétablies à la normale.

FUREUR DE THULKAS (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Sorcier* Niveau 5
Composantes : *V, S, M Une poignée de sable du désert et un petit fragment de fer.* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Personnelle* Cible : *Vous* Résistance à la Magie : *Non*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Le lanceur de sort brille avec la même intensité qu'un sort de lumière du jour, éclairant dans un rayon de 60 mètres Chaque round, le sort absorbe les 30 premiers points de dégâts de feu que le lanceur de sort subirait autrement, qu'ils soient naturels ou magiques. De plus, le lanceur de sort rayonne de la chaleur dans un rayon de 20 mètres. Les créatures situées de 0 à 10 mètres du lanceur de sort subissent 2d4 points de dégâts de feu par round. Celles situées de 10 à mètres pieds subissent 1d4 points de dégâts de feu par round. Ces dégâts sont réduits de moitié par un jet de sauvegarde de Vitalité réussi. Toute créature maniant une arme métallique en combat au corps à corps avec le lanceur de sort trouve rapidement son arme devenir insupportablement chaude. Les armes sont affectées comme par le sort de métal brûlant, sauf que les dégâts restent à l'étape de brûlure (2d4/round) tant que l'opposant reste en mêlée avec le lanceur de sort. Lors du round suivant la sortie de mêlée, le métal redescend d'une étape par round jusqu'à retrouver sa température normale.

FORCE DE TAUREAU (Évocation)

Classe de personnage : *Mage*, *Clerc, Druide, Sorcier* Niveau 5
Magicien, Paladin
Composantes : *V, G, M/FD quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections. +50po*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Une armée au contact*
Cible : *Une armée volontaire touchée* Durée : *1 minute / niveau*
Jet de sauvegarde : *Justice, annule (inoffensif)*
Résistance à la magie : O*ui (inoffensif)*

Explication/Description : L'armée devient plus forte. Le sort lui confère un bonus d'altération de +2 / +4 points, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Puissance.

FUSION D'ARMÉE (Enchantement)

Classe de personnage : *Magicien / Clerc* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 heure* Portée : *Toucher*
Cible : *2 Armées (Uniquement de même type)*
Durée : Permanent Jet de Sauvegarde : *Vitalité, annule*
Résistance à la Magie : *Oui*
Composantes : *V, G, M, Sept gouttes de sang de l'hôte. Un morceau de bandage médical. 100 pièces d'or en objets rituels, consommés lors de l'incantation.*

Explication/Description : Ce sort permet de fusionner des armées entre elle, à la condition d'être du même corps d'armée, Infanterie, Cavalerie, Artillerie ou Volantes elles doivent conserver les mêmes propriétés de déplacement.
Fusion : Deux Armées de même type peuvent alors fusionner pour en faire qu'une, qui obtiendra le type supérieur, Exemple deux armées de Type I fusionneront pour donner une Armée de type II ayant la somme des points de vie divisée par deux.
Deux armées de type II donneront une armée de Type III
Limites : Seulement deux armées de même type et de même corps d'armée peuvent être fusionné à la fois. La nouvelle armée fusionné compte pour une seule armée. L'armée fusionnée est détectable par une faible aura magique et laisse une légère marque sur la peau des créatures qui la compose. La nouvelle armée ne peut être ni dissoute ni scindée en deux mais ces caractéristiques de combat sont accrues.

HORDE DE SERVITEURS (Conjuration/Appel)

Classe de personnage : *Magicien,* Devin Niveau 5
Portée : 0 *Éléments : V, S, M* Temps d'incantation : 1
Durée : *1 heure + 2 tours /niveau* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Rayon de 180 mètres autour du magicien*

Explication/Description : Ce sort crée un nombre de serviteurs invisibles similaires au sort de magicien niveau 1 « Serviteur invisible ». Le nombre de serviteurs qui peuvent être créés est égal à une armée de fantassin de type I. Ces serviteurs ont tous les limitations du serviteur invisible, mis à part qu'ils peuvent tous être utilisés pour la guerre et des batailles simples, à condition qu'ils soient correctement dirigés par le magicien. Ils peuvent servir pour des attaques ou, pour creuser une fosse, réparer une forteresse, un navire, agir en porteur de bloc de pierre pour former une muraille, ou approvisionner une ville assiégée.

MISSILES PERSISTANTS (Évocation)

Classe de personnage : Magicien, *Sorcier* Niveau 5
Composantes : *V, S, M Une poignée de billes de verre, une bille par missile à invoquer* Temps d'Incantation : 1 action
Portée : *Moyenne (100 mètres. + 10 mètres/niveau)*
Cible : *Une armée visible* Résistance à la Magie : *Oui*
Durée : *Concentration (maximum d'1 action/niveau de lanceur de sort)* Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Cette modification du sort d'évocation commun "missile magique" est probablement le plus connu des sorts À tous égards, sauf un, ce sort agit de la même manière que le sort de niveau inférieur "missile magique". Cependant, les missiles créés avec ce sort ne disparaissent pas lorsqu'ils frappent leur cible, mais retournent plutôt vers le lanceur et orbitent autour de lui sans danger jusqu'à sa prochaine attaque, moment auquel ils peuvent être dirigés à nouveau contre l'armée et faire a nouveau 1d4+1 de dégât. Attaquer avec ces missiles est une action standard et empêche de lancer un autre sort. Les missiles restent actifs pendant toute la durée du sort, et tant que le lanceur de sort maintient sa concentration, ils peuvent attaquer n'importe quelle armée à portée. Les missiles ne peuvent attaquer qu'une fois par round, même si le lanceur de sort est sous l'effet de sorts tels que "hâte" et "deux esprits".

MURAILLE DE PIERRE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Chaman* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un petit bloc de pierre et une poignée de terre)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *150 mètres* Durée : *Jusqu'à la dissipation*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un mur de pierre jusqu'à 200 mètres de long, 20 mètres de haut, et 2 mètres d'épaisseur*

Explication/Description : "Muraille de Pierre" crée une fortification massive et solide, capable de bloquer des passages, de protéger des zones stratégiques, ou de servir de barrière défensive. Ce mur peut être formé selon les besoins du lanceur de sort, y compris avec des créneaux, des ouvertures pour le tir, ou même des escaliers. La muraille est suffisamment robuste pour résister à des attaques majeures et peut être utilisée pour encercler un ennemi, créer un labyrinthe défensif, ou fortifier une position. En plus de sa fonction

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 5)

défensive qui abaisse de 2 points la classe d'armure, la muraille peut être utilisée pour contrôler le mouvement des troupes ennemies, les forçant à prendre des chemins plus longs ou plus dangereux. La muraille est permanente à moins d'une *dissipation de la magie* ou d'une *désintégration*.

PERSPICACITÉ TACTIQUE (Enchantement)

Classe de personnage : *Magicien, Clerc* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un pion ou une pièce d'échiquier)*
Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *Une armée ciblée* Durée : *Jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Le lanceur de sort*

Explication/Description : "Perspicacité Tactique" augmente considérablement la capacité du lanceur de sort à comprendre et à manipuler les dynamiques tactiques du champ de bataille. Le sort améliore la perception, la prise de décision, et la capacité à anticiper les mouvements de l'ennemi. Le lanceur de sort peut utiliser cette perspicacité pour diriger ses troupes plus efficacement, pour contrer les stratégies ennemies (Dégâts augmentés dans les 1-6 rounds suivant le score du Pouvoir du royaume : Moins de 14 dégâts X1.5 de 14-15 dégâts X2 16-17 Dégâts X2.5 18 dégâts X3), ou pour exploiter les opportunités tactiques qui se présentent. Ce sort est idéal pour les commandants cherchant à obtenir un avantage décisif dans des situations de combat complexes.

PLAISANTERIE DE JOTUN (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 5
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *75 mètres* Durée : *1 heure*

Explication/Description : Ce sort, très prisé par les géants pour s'amuser, fait grossir considérablement une armée ou une troupe combattante, la rendant temporairement adapté à une armée de taille Gigantesque. L'armée pèse 12 fois son poids original et, dans la plupart des cas, ne peut pas être combattue efficacement par des armées de taille inférieure à gigantesque. L'armée conserve ses qualités habituelles (y compris ses pouvoirs et effets magiques) et reprend sa taille normale lorsque le sort prend fin.

PRÉSENCE AUTORITAIRE (Enchantement)

Classe de personnage : *Mage, Barde, Clerc, Paladin* Niveau 5
Magicien, Sorcier Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *20 mètres / niveau* Cible : U*ne armée ciblée*
Durée : *1 heure/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Présence autoritaire augmente les contes les mythes du royaume et sa Culture, renforçant son influence et son pouvoir de persuasion.
Effet du Sort : Augmente la Culture du royaume de 1d4 + 1 points.
Améliore les tests de caractéristiques et compétences, les tentatives de renvoi, et le DD des sorts liés au sauvegarde de Cuture. Peut permettre la préparation de sorts supplémentaires.
À la fin du sort, un sort supplémentaire est gagné au hasard pour chaque sort supplémentaire préparé grâce à l'augmentation de Culture. Ne peut pas affecter le même dirigeant deux fois en moins d'une semaine. Utilisation : Utile pour les personnages qui dépendent de la Culture pour leurs compétences, sorts, ou capacités de leadership. Particulièrement bénéfique pour les paladins, bardes, et certains prêtres. Exemple d'Utilisation : Un Clerc, puisant dans la force de sa Présence Autoritaire, amplifie la Culture de son royaume et son influence pour galvaniser ses alliés. Avec une éloquence empreinte de conviction, il motive ses compagnons d'armes, enflammant leur courage et suscitant un vif intérêt pour les conquêtes qui les attendent. Face à une bataille cruciale, il incarne l'inspiration même, préparant la troupe non seulement à affronter l'ennemi, mais à triompher avec une détermination inébranlable pour la cause qu'ils défendent. Permettant d'annuler tout jet de moral pendant la durée du sort.

RUÉE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (une plume de faucon)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : 1 Kilomètre
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Troupes dans la zone*

Explication/Description : Ce sort augmente la vitesse et l'agilité des troupes, leur permettant de doubler leur déplacement et leurs attaques avec un bonus de +1 aux toucher / dégâts pendant toute la durée du sort.

TOILE D'ARAIGNÉE GÉANTE (Évocation) Niveau 5

Classe de personnage : *Mage* Portée : *50 mètres / niveau*
Éléments : *V, S, M un morceau de toile d'araignée normale.*
Durée : *2 tour/niveau*
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : *Spéciale*
Jet de sauvegarde : *annule ou ½*

Explication/Description : Le sort crée une dense et résistante masse de toiles d'araignée sur une zone déterminée par le niveau du lanceur. Ces toiles doivent être ancrées entre deux points fixes pour rester stables. La zone affectée peut atteindre toute une armée permettant de piéger les créatures qui touchent ou entrent dans la toile. Les créatures prises dans la toile peuvent tenter un jet de sauvegarde pour éviter l'effet, avec une pénalité de -2. Réussir le jet de sauvegarde signifie soit un échappement immédiat si possible, soit une réduction de l'efficacité de la toile. Les créatures de force inférieure ou égale à 12 sont immobilisées, tandis que celles ayant une force entre 13 et 17 ou 18 et plus peuvent se déplacer lentement à travers la toile. Les créatures extrêmement massives ou fortes sont peu affectées par le sort. Les toiles d'araignée sont hautement inflammables, ce qui présente une faiblesse majeure ; elles peuvent être rapidement détruites par le feu, infligeant des dégâts aux créatures piégées à l'intérieur.

UNION MÉCANIQUE (Enchantement)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau : 5
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *180 mètres*
Composantes : *V, S, M (un petit marteau et un clou en adamantium d'une valeur de 100 Po)* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*

Explication/Description : Vous pouvez prendre le contrôle d'une armée composé d'artillerie (Baliste, Catapulte, Trébuchet) par des commandes vocales ou mentales. L'armée effectue un jet de sauvegarde de justice pour résister au sort, et elle bénéficie d'un avantage sur le jet de sauvegarde si son Dirigeant est égal ou supérieur à votre niveau dans la classe utilisée pour lancer ce sort. Une fois qu'une commande est donnée, l'armée fait tout ce qu'il peut pour accomplir la commande. Donner une nouvelle commande nécessite une action. Les armées risqueront de se blesser, voire d'entrer en combat, sur vos ordres, mais ne s'autodétruiront pas ; donner un tel ordre met fin au sort.

SORTS DE NIVEAU 6

CATAPULTE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un petit levier en platine et pivot d'une valeur de 300 po)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Environ 122 mètres* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Aucun pour l'objet / l'Armée lancée, jet d'attaque de sort pour toucher une cible*
Zone d'effet : *Un Chateau ou une Armée*

Explication/Description : "Catapulte" vous permet a votre artillerie de lancer magiquement des objets pesant jusqu'à environ 227 kilogrammes (500 livres) à une hauteur de 3-12 mètres (40 pieds) dans une direction de votre choix. Les objets lancés vers une cible nécessitent un jet d'attaque de sort pour toucher. Une armée touchée subit 6d10 points de dégâts contondants de la force du lancer, plus tout dommage de chute approprié 1d6 tous les 3 mètres. Si la cible du sort est une armée et une forteresse, les dégâts sont répartis équitablement contre eux. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez "Catapulte" avec un sort de niveau supérieur, chaque niveau supplémentaire augmente les dégâts de 1d10, la distance projetée de 3 mètres (10 pieds), et le poids pouvant être lancé de 45 kilogrammes (100 livres). Ce sort est idéal pour projeter des objets comme des projectiles, créant des effets dévastateurs et surprenants sur le champ de bataille.

CHARGE TÉLÉKINÉTIQUE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un petit objet métallique)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *120 mètres*
Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Maitrise (pour réduire les dégâts)*
Zone d'effet : *Une ligne de 120 mètres de long et 10 m de large.*

Explication/Description : "Charge Télékinétique" crée une puissante vague d'énergie télékinétique qui balaye tout sur son passage. Ce sort peut être utilisé pour renverser des rangées de troupes ennemies, détruire des barricades légères, ou repousser des objets et des individus. La force de la charge est telle qu'elle peut causer des dégâts importants 6d6 sur des structures et 3d6 points de vie sur des armées et désorganiser les formations ennemies, créant une ouverture pour une attaque ou une avancée.

CONTINGENCE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 6
Portée : 0 Éléments : *V, S, M*
Durée : *1 jour/niveau* Temps d'incantation : *1 tour*
Zone d'effet : *L'invocateur* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Grâce à ce sort, le magicien peut lancer un deuxième sort à la suite du premier. Lequel ne prendra effet que lorsque les conditions stipulées pendant l'incantation seront réalisées. Le sort de contingence et celui qu'il doit déclencher sont invoqués au même instant (le temps d'incantation d'un tour indiqué ci-dessus comprend les deux invocations). Le sort devant être déclenché dans les conditions choisies doit affecter la personne du magicien (feuille morte, lévitation, vol, mort simulée, etc.) et ne peut être d'un niveau supérieur au tiers de celui du magicien. Dans tous les cas, il ne pourra s'agir d'un sort de niveau supérieur au sixième.
Niveau du Magicien Niveau du Sort de Contingence
12-14 - 4
15-17 - 5
18 - 6
Un seul sort de contingence peut être placé sur le magicien au Même moment ; si un second est invoqué, le premier est annulé (s'il est toujours actif). Les conditions nécessaires au déclenchement de l'effet désiré doivent être claires, quoiqu'elles puissent être d'ordre assez général. Exemple : un sort de contingence invoqué en conjonction avec une bulle d'air pourrait déclencher l'effet de cette dernière dès que le magicien serait plongé où se trouverait d'une manière ou d'une autre pris dans de l'eau ou liquide similaire. On pourrait aussi déclencher une feuille morte dès que le magicien fait une chute supérieure à un mètre. Quoi qu'il en soit, la contingence provoque immédiatement l'effet du second sort, celui-ci étant invoqué instantanément dès que les circonstances stipulées se produisent. Notez que si les conditions précisées sont trop compliquées, l'ensemble magique (la contingence et le sort associé) risque de ne pas fonctionner lorsqu'il le devrait.

CRÉATION D'ARMÉE ARTIFICIELLE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Chaman* Niveau 6
Composantes : *V, G, M 300po / type*
Temps d'incantation : *24 Heures* Portée : *Une armée ciblée*
Cible : *Une armée* Durée : *Permanent*

Explication/Description : Un magicien doté de ce don est capable de façonner une artillerie artificielle automatique, du moment qu'elle satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 300 po / type d'artillerie Le magicien doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de l'artillerie crée et acheter les matières premières nécessaires aux golems (pour une valeur totale égale à la moitié du prix de base). Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque artillerie de type I-IV. Le magicien peut également réparer les armées artificielles qui ont subi des dégâts. Ainsi, en une journée de travail, elle peut annuler jusqu'à 20 points de dégâts en dépensant 50 po par point de vie restitué. L'armée artificielle nouvellement conçue possède les points de vie souhaité par le magicien.

CRITIQUE EXPLOSIF (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau : 6
Composantes : V, S, M (un éclat d'obus et une poudre explosive)
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : 300 mètres
Jet de protection : Aucun directement, affecte les dégâts infligés par les critiques
Durée : *10 minutes par niveau de lanceur de sorts*
Zone d'effet : *Toutes les unités d'artillerie à portée*

Explication/Description : Critique Explosif est un sort puissant conçu pour amplifier la létalité des attaques critiques d'une armée d'artillerie. Lorsque le sort est actif, chaque coup critique réussi par l'artillerie sous l'influence du sort inflige des dégâts explosifs supplémentaires de 1d6 + 1 pour chaque deux niveaux du lanceur de sorts. Ces dégâts explosifs représentent une augmentation de la puissance destructrice des munitions, provoquant des explosions plus grandes et plus dévastatrices à l'impact. Ce sort ne nécessite pas de jet de protection de la part des cibles, car son effet s'applique directement aux dégâts infligés par les coups critiques. La portée du sort couvre l'ensemble des unités d'artillerie dans un rayon de 30 mètres autour du point choisi par le lanceur de sorts, permettant à plusieurs batteries d'artillerie de bénéficier de cette augmentation de puissance. La durée du sort permet une application stratégique pendant les moments clés d'un conflit, assurant que l'artillerie puisse maximiser son impact lors des échanges de feu.

DÉFENSEURS FANTOMATIQUES ET FIDÈLES DE MORDENKAINEN (Conjuration, Appel)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 6
Portée : jusqu'à *600mètres*
Éléments : *V, S, M une petite figurine de cristal 800po*
Durée : *1 round/niveau* Temps d'incantation : *5*

Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Explication/Description : Ce sort conjure un ensemble d'êtres fantomatiques que l'on peut voir par leurs contours violets. Les défenseurs font de leur mieux pour se placer entre le mage et ses adversaires, lui laissant suffisamment de temps pour pouvoir lancer ses sorts. Pour la plupart des créatures, les défenseurs fantomatiques sont solides, comme de véritables entités. Pour le mage, ils sont complètement transparents et incorporels, aussi tout sort d'attaque lancé par un mage n'a pas d'effet sur les défenseurs. Si les défenseurs sont pris dans la zone d'effet du sort du mage, ils ne subissent aucun dommage. Quatre types de défenseurs existent, chacun devant être choisi au moment où le magicien décide de mémoriser le sort. Chaque ensemble est particulièrement adapté à un environnement.
- Une armée (Infanterie de type II) : Soldats fantomatiques et fidèles : CA 4 (cotte de mailles fantomatique et bouclier); VD 9"; DV 4, pv 24; #AT 1, Dgt 1d8 (épée longue fantomatique); THACO 15; AL N; AS capable de toucher des créatures normalement affectées que par des armes +1.
- Une armée (Cavalerie de type II) : Centaures fantomatiques et fidèles : CA 5 ; VD 18 » ; DV 4, pv 28 ; #AT 1, Dmg 1d6 (lance légère fantomatique) ; THACO 15 ; AL N. AS capables de toucher des créatures normalement affectées que par des armes +2.
- Une Armée (Volante de Type II) chauves-souris géantes fantomatiques et fidèles : CA 8 ; VD 3"/18 » ; DV 2+2, pv 12 ; #AT 1, Dgt 1d4 ; THACO 16 ; AL N ; AS capables de toucher des créatures des créatures normalement affectées que par des armes +3.
- Une Armée (Aquatique infanterie de type II) de Tritons fantomatiques fidèles : CA 6 ; VD 24 » ; DV 3, pv 15 ; #AT 1, Dgt 1d4+1 ; THACO 16 ; AL N; AS capables de toucher des créatures normalement affectées que par des armes +1.

ÉCHOUAGE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Sorcier* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 minute entière*
Portée : *Moyenne (80 mètres + 1,5 mètres/2 niveaux)*
Zone : *Une flotte dans une région circulaire de 300 mètres de rayon, +1,5 mètre/niveau*
Durée : *1 jour/niveau ou jusqu'à déclenchement puis rupture (voir texte)* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G, M Une longueur de corde, d'algue ou de lanière de 2,5 cm de long*

Explication/Description : Ce sort crée un piège magique pour ralentir ou arrêter les navires ou les troupes marines.
Création de Piège : Rend une zone d'eau presque infranchissable pour les navires.
Détection : Invisible à l'œil nu, détectable par magie.
Effet sur Navires : Arrête immédiatement les petits navires ; réduit de moitié la vitesse des grands navires.
Libération : Nécessite un test coopératif de "Profession Marin" (DD 20 + niveau du lanceur) ou un sort de dissipation de la magie.
Durée : Active pendant 1 jour/niveau, devient permanente si déclenchée.

ÉLAN DE RAPIDITÉ (Altération)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (une plume de faucon ou un fragment de vent)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *600 mètres* Durée : *Jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Jusqu'à 3 Armées*

Explication/Description :"Élan de Rapidité" confère une vitesse et une agilité surhumaines aux armées ciblées. Les Armées affectées voient leur vitesse de déplacement doublés, et elles gagnent un bonus aux jets de Maitrise. De plus, elles peuvent effectuer une action supplémentaire d'opportunité lors de leur tour. Ce sort est idéal pour des manœuvres rapides sur le champ de bataille, permettant aux troupes de se repositionner rapidement, d'esquiver les attaques ennemies, ou de lancer des assauts fulgurants.

ENGIN DE SIÈGE MAGIQUE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un morceau de bois et un morceau de métal provenant d'un engin de siège)* Portée : *Toucher*
Temps d'incantation : *1 minute* Zone d'effet : *Une armée de siège*
Durée : *10 – 30 minutes* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Explication/Description : "Engin de Siège Magique" transforme une armée de siège ordinaire en une version magiquement améliorée d'elle-même. Le sort peut augmenter la portée, la précision, et la puissance des engins, ainsi que lui conférer des capacités supplémentaires, telles que des tirs explosifs ou enchantés. L'armée d'engin de siège magique peut également acquérir une résistance accrue aux attaques et une capacité à se repositionner ou à s'ajuster plus rapidement. Ce sort est idéal pour renforcer les capacités offensives lors de sièges, pour briser les fortifications ennemies, ou pour infliger des dégâts massifs à distance. Une artillerie obtient un bonus de +3 à l'attaque et aux dégâts et fait une attaque supplémentaire tous les deux tours. Puis au niveau 8 une attaque supplémentaire tous les tours.

ÉQUIPE DE CONSTRUCTION DE BIGBY (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 6
Portée : *120 mètres* Éléments : *V, S, M 100 po/ type d'artillerie*
Durée : *12 heures* Temps d'incantation : *1 tour*
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort crée autant de paires de mains que le jeteur a de niveaux d'expérience. Toutes les mains viennent équipées d'outils de charpenterie. Les mains font l'équivalent d'une équipe de construction composée de charpentiers professionnels, de menuisiers, d'architectes. Les mains n'ont pas besoin de se reposer ou de se rassasier elles peuvent fabriquer ainsi une armée de siège de type I à III pour 200 po par type. Une fois terminée l'armée aura besoin d'artilleurs pour faire fonctionnée l'armée d'engins de siège. (+ 10 à 50po) Chaque paire accomplit le travail d'un ouvrier. Elles sont incapables de combattre ou d'infliger un quelconque dommage physique. Elles ne peuvent être détruites par des moyens non-magiques et chaque paire de mains a autant de points de vie que le jeteur a de niveaux.

FRAGILISATION (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 6
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : *1 action*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet en métal ou en pierre* Portée : *30 mètres*

Explication/Description : "Fragilisation" utilise un froid intense pour rendre un objet en métal ou en pierre cassant et facile à briser. En ciblant l'objet, le lanceur de sort réduit de manière permanente les points de vie de l'objet d'un montant égal à son niveau d'incantation. De plus, pendant 1 minute après l'incantation du sort, les jets de Puissance pour briser ou casser l'objet sont effectués avec un bonus de +2. Si l'objet n'est pas brisé dans ce délai, il conserve sa fragilité mais peut être réparé de manière conventionnelle. Ce sort est particulièrement utile pour affaiblir des structures, des portes, ou d'autres objets en métal ou en pierre, facilitant leur destruction ou leur ouverture lors d'opérations de siège, d'infiltration, ou de sabotage.

FRAPPE EFFROYABLE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 6
Temps d'incantation : *1 action* Durée : *Instantanée*
Portée : *300mètres* Zone d'effet : *Un rayon de 100 mètres*
Jet de sauvegarde : Justice (pour résister à l'effet terrifiant)

Explication/Description : "Frappe Effroyable" libère une attaque magique terrifiante qui frappe une zone ciblée avec une force dévastatrice. En plus des dégâts physiques 5d6, le sort provoque un effet de terreur parmi les ennemis touchés, semant la panique et la confusion. Les victimes de la frappe peuvent être paralysées par la peur, perdant leur capacité à agir efficacement au combat.
Test de moral à -30% : Justice à -4. Ce sort est idéal pour briser les lignes ennemies, désorganiser une offensive adverse, ou pour créer une ouverture dans une défense solide.

GARDE ET DÉFENSE (Évocation/Altération/Enchantement)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 6
Portée : 0

Éléments : *V, S, M une ficelle nouée, une petite fiole d'encens brûlé, un peu de soufre et d'huile, 50po*
Durée : *1 heure/niveau* Temps d'incantation : *3 tours*
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort très puissant est essentiellement utilisé pour défendre la place-forte du magicien. Il peut protéger une place-forte à un étage, dont la base mesure 300 mètres sur 300. Il est possible de protéger plusieurs étages en réduisant proportionnellement la surface de base. Les événements suivants se produisent dans la zone défendue lorsque le sort est invoqué :
Tous les couloirs sont emplis de brume. La visibilité est réduite à 3 mètres. Toutes les portes se voient fermées par un verrou de magicien. Les escaliers sont entièrement bouchés, de bas en haut, par des toiles similaires au sort de niveau 4 toile d'araignée, à ceci près qu'elles repoussent en un tour si elles sont détruites. Lorsque existe un choix de directions (tel un passage latéral ou un croisement), un sort mineur de confusion fait que des intrus ont 50% de chances de s'engager dans une direction en croyant choisir l'autre. L'ensemble de la zone irradie la magie. L'utilisation d'une détection de la magie devient impossible pour tous les personnages possédant moins de niveaux que le magicien, et très difficile pour les autres. Une porte par niveau d'expérience du magicien est couverte par une illusion afin de sembler n'être qu'un mur normal. Le magicien peut placer les effets magiques supplémentaires suivants :
Lumières dansantes dans les couloirs
Bouche magique en divers endroits.
Nuage puant en divers endroits.
Rafale dans un couloir ou une pièce.
Suggestion en un endroit.
Une dissipation de la magie pourra supprimer un effet, déterminé Aléatoirement, par invocation. Un sort de délivrance de la malédiction n'aura aucun effet. Ces effets cumulés et les pièges physiques et magiques réduise de 2% par niveau du lanceur les points de vie de l'armée assaillante et réduise de 50% sa progression dans la place forte.

GARDE-FER (Abjuration/Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Clerc,* Sorcier Niveau 6
Portée : *Toucher* Éléments : *V, S*
Durée : *1 round / niveau* Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : *Une armée* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Grâce à ce sort, le jeteur se confère a une armée consentante une immunité au métal, incluant les armes normales en métal. De telles armes traverseront les soldats sans les blesser comme s'ils étaient des fantasmes, et non de la chair solide. L'armée peut passer à travers les barres de fer, les portes et les autres objets métalliques. Les objets non métalliques affecteront toujours l'armée et pourront le blesser. Garde-fer ne s'applique qu'au soldats et à ce qu'il porte ou qui est attaché à lui. L'armée affectée est toujours sujet aux autres types d'attaque comme la chaleur, le froid et le poison, même si ces attaques sont délivrées par des armes métalliques. Un bout de bois aiguisé devient plus dangereux qu'une épée. L'armée garde sa CA. Les armes magiques peuvent le frapper, mais ne peuvent infliger comme dégâts que les bonus magiques. Le métal enchanté est une barrière infranchissable pour l'armée affecté par ce sort. Les sorts utilisant le métal dans leurs éléments matériels peuvent affecter l'individu normalement. L'armée affectée par ce sort peut attaquer des adversaires en armure comme s'ils n'en avaient pas, mais seulement à mains nues ou avec des armes naturelles. De tels adversaires auront une CA 10 s'ils portent uniquement une armure entièrement métallique. Si, pour certaines raisons, le corps de l'individu affecté se trouve dans le même espace que du métal quand la durée du sort est écoulée (s'il tombe par exemple quand il traverse une porte en fer), il est immédiatement tué.

IMMOBILISATION DES MONSTRES (Enchantement)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Clerc, Sorcier* Niveau 6
Type de Sort : *"Hold Monster"* Portée : *50 mètres/niveau*
Éléments : *V, S, M une toile d'araignée* Durée : *1 round/niveau*
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : *1 armée dans un cube de 130 mètres d'arête*
Jet de sauvegarde : *Invasion de monstre annule*

Explication/Description : Ce sort immobilise une armée de créatures de n'importe quel type, se trouvant à portée et dans le champ de vision du magicien. Celui-ci peut choisir d'immobiliser cette armée pendant toute la durée du sort. Les jets de sauvegarde sont normaux. Si l'attaque se fait par plusieurs armées de monstre, le JS souffre d'une pénalité de -1. S'il n'y en a qu'une, son JS souffre d'une pénalité de -3.

INHIBITEUR MAGIQUE DE TALDOCK (Abjuration) Réversible

Classe de personnage : *Magicien, Clerc, Sorcier* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Cible : *Émanation de 300 mètres, centrée sur vous*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G, M Une pincée de poudre d'adamantine ou de fragments d'adamantine (valeur 100 po).*

Explication/Description : Ce sort, créé par le magicien nain Taldock, est conçu pour affaiblir les effets des sorts lancés à proximité du lanceur. Effet du Sort : Réduction de Puissance : Les sorts lancés dans un rayon de 300 mètres sont traités comme s'ils étaient lancés par un lanceur de sort de niveau minimal pour ce sort.
Portée, Durée : La portée, la durée et la zone d'effet des sorts sont réduites, mais la pénétration de la résistance aux sorts n'est pas affectée. Ce sort est particulièrement utile dans les combats contre des lanceurs de sorts, réduisant l'efficacité de leurs sorts dans une zone autour du lanceur. Il est efficace pour contrôler le champ de bataille et diminuer la menace des ennemis magiques.

MÉTÉORES (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 6
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *180 mètres*
Composants : *V, S* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous provoquez la chute d'un rayon de lumière stellaire scintillante depuis les cieux, frappant une armée à moins de 180 mètres de vous et dans votre champ de vision. Ce rayon frappe l'armée ciblée, infligeant 8d6 dégâts radiants, renversant les soldats au sol et aveuglant l'armée jusqu'au début de votre prochain tour. Un jet de sauvegarde de Maitrise réussi réduit les dégâts de moitié et empêche l'aveuglement et la chute. À des niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un

emplacement de sort de niveau 7 ou plus, vous créez un rayon supplémentaire pour chaque niveau de slot au-dessus du 7ème.

POUSSÉE DIMENSIONNELLE (Conjuration/Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Devin* Niveau 6
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Tactile* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : Justice Zone d'effet : *Une armée ciblée*

Explication/Description : "Dimensional Shove" projette votre armée à travers un portail dimensionnel. Si l'armée échoue à un jet de sauvegarde de Justice, elle disparaît de sa position actuelle et

Réapparaît à 90 mètres (300 pieds) plus loin de vous, le long d'une ligne directe. Ce voyage peut la faire passer à travers des murs, des créatures ou d'autres surfaces solides, mais l'armée ne peut pas réapparaître à l'intérieur d'un objet solide ou dans les airs ; elle apparaît plutôt dans l'espace ouvert sûr le plus proche sur le chemin. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, la cible est poussée de 90 mètres (300 pieds) supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7e.

RAMOLLISSEMENT DE LA PIERRE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien*, *Clerc, Druide* Niveau 6
Composantes : *V, G, M 50po* Portée : (*75 m + 1,50 m / niveaux)*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Cible : *1 carré de 3 m de côté / niveau (voir description)*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description : Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisé de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol. Ce sort reste sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvragée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre. Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Maitrise, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger. Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger. La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. Ramollissement de la terre et de la pierre ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support. Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

STRATÈGE EXPERT (Divination)

Classe de personnage : Devin, Mage, Sorcier, Clerc Niveau : 6
Composantes : *V (verbales), G (gestuelles), M (un échiquier en ivoire et or valant au moins 1.000 po)*
Temps d'incantation : *1 heure* Portée : *Personne*l
Cible : *Le lanceur de sorts & ses Armées* Durée : *1 jour*
Jet de sauvegarde : *Oui vs Sorts* Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description : Voir le sort de devin *Stratège Suprême niveau 9*. le sort confère au lanceur de sorts le pouvoir d'améliorer ses armées avec un bonus de +2 aux jets d'attaque et un bonus de +2 à la CA, Le lanceur et ses armées reçoivent également un avantage sur tous leurs jets de sauvegarde de +3 contre les effets qui peuvent être anticipés, comme les pièges ou les sorts.

SURCADENCE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *300 pieds (environ 90 mètres)*
Composantes : *V, S, M (une clé d'horloge 150po)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Ce sort accélère une armée ciblée au-delà de son point de contrôle pour la durée du sort. Au début de chacun de ses tours, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Justice. Si elle échoue, elle se déplace à trois fois sa vitesse normale dans une direction choisie par le lanceur et son tour se termine ; elle ne peut effectuer aucune autre action. Si elle réussit, jusqu'à la fin de son tour, sa vitesse est doublée et elle gagne une action supplémentaire, qui doit être une attaque (une seule attaque d'arme), Tirez, désengagez, se cachez ou utilisez un objet. Lorsque le sort prend fin, l'armée subit 2d8 dégâts de puissance et doit également être guérie ou ravitaillée et nécessite une maintenance quotidienne immédiate,

TORRENT DE FEU (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Sorcier* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 round*
Portée : *Personnel (cône d'environ 180 mètres)*
Composants : *V, S, M (un morceau d'obsidienne 300po)*
Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous canalisez le pouvoir du feu contenu dans les lignes telluriques avec ce sort. Vous créez un cône de flammes d'environ 180 mètres. Les créatures dans le cône subissent 6d6 de dégâts de feu, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Maitrise réussi. Vous pouvez ensuite déplacer ce cône le long des rangs de l'armée, réapparaissant n'importe où à l'intérieur de la zone du cône. Ce repositionnement ne compte pas comme un mouvement et ne déclenche pas d'attaques d'opportunité. Au niveau 7 le sort gagne 1d6 de dégât par niveau supplémentaire.

SORTS DE NIVEAU 7

ANIMATION D'ENGINS DE SIÈGE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un morceau de bois et un morceau de corde provenant d'un engin de siège)*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *120 mètres*
Durée : *Jusqu'à 1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Jusqu'à trois engins de siège (balistes, catapultes, trébuchets)*

Explication/Description : "Animation d'Engins de Siège" donne vie et autonomie à une armée d'engins de siège, tels que des balistes, des catapultes ou des trébuchets ou des tours d'assaut, béliers. Une fois animés, ces engins peuvent opérer de manière autonome sous le contrôle du lanceur de sort, tirant sur des cibles désignées ou effectuant des actions spécifiques. Les engins animés gagnent une mobilité accrue, leur permettant de se repositionner sur le champ de bataille, et une efficacité opérationnelle améliorée, augmentant leur cadence de tir par deux et leur précision à +2 au toucher. Ce sort est idéal pour surprendre l'ennemi avec des attaques de siège dynamiques et pour maximiser l'impact des engins de siège lors des batailles.

ASPECT DU DRAGON (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (une écaille de dragon)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Personne*l
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Le lanceur de sort*

Explication/Description : "Aspect du Dragon" permet au lanceur de sort de se transformer en un dragon de type choisi et de 10 dès de vie plus un dé tous les 2 niveaux. En prenant cette forme draconique, le lanceur de sort adopte les points de vie et les dés de vie de la nouvelle forme. À la fin du sort ou si la forme draconique tombe à 0 point de vie, le lanceur de sort revient à sa forme originale avec les points de vie qu'il avait avant la transformation. Les dégâts excédentaires ne sont pas transférés à la forme originale, sauf si cela la réduit à 0 point de vie. Le lanceur de sort conserve les capacités de sa classe, de sa race ou d'autres sources, à condition que la forme draconique soit physiquement capable de les utiliser. La capacité de parler est limitée aux capacités du dragon choisi. L'équipement peut tomber au sol, se fondre dans la nouvelle forme ou être porté, selon le choix du lanceur de sort et les capacités de la forme draconique. L'équipement qui fusionne avec la forme n'a aucun effet pendant la transformation. Ce sort est idéal pour gagner des capacités de combat puissantes, effectuer des reconnaissances aériennes, ou influencer le champ de bataille avec la présence imposante d'un dragon.

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 7)

CHAMP DE FORCE (Abjuration)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Clerc* Niveau 7
Composantes : *V, G, M* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *jusqu'à 30 m/niveau*
Zone d'effet : *Émanation de 30 m de rayon/niveau maximum, centrée sur le jeteur de sorts* Durée : *1 round/niveau*
Jet de sauvegarde : *Justice, annule* Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible empêchant les autres créatures d'approcher. Il décide de la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se trouvant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Justice. En cas d'échec, elles sont incapables de progresser en direction du personnage tant que dure le sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles le souhaitent, et rien ne les empêche par exemple de combattre d'autres adversaires (ou même d'attaquer le personnage à l'aide de sorts ou d'armes à distance). Si le jeteur de sorts se rapproche d'une créature ayant raté son jet de sauvegarde, celle-ci n'est pas repoussée davantage par le champ de force. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il s'approche à portée de leur allonge. Enfin, si une créature s'éloigne un tant soit peu du personnage, elle est par la suite incapable de regagner le terrain perdu au sein de la zone d'effet du sort.

CRÉATION D'ARMES ET ARMURES MAGIQUES (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Chaman* Niveau 7
Composantes : *V, G, M 1000po* Temps d'incantation : *48 Heures*
Portée : Une armée ciblée Cible : *Une armée*
Durée : *Permanent*

Explication/Description : Le magicien est capable de fabriquer armes, armures et boucliers magiques pour toute son armée. Le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions jusqu'à un bonus maximum du quart de son niveau. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base pour une augmentation de +1 des altérations à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). L'armée équipée par les armes, armures ou boucliers devant être enchantés doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent). Le magicien peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

DAGUES DE VAUL (Convocation)

Classe de personnage : *Magicien, Clerc* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (300 mètres + 3 mètres/niveau)*
Cible : *Une ou plusieurs Armée dans la zone*
Durée : *1 round/niveau* Composantes : *V, G, M Une dague*
Résistance à la Magie : *Non* Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort crée un nuage de dagues volantes qui attaquent les ennemis du lanceur.
Effet du Sort : Création de Dagues : Un nuage de dagues, une par niveau du lanceur (maximum 20), est conjuré.
Attaque des Dagues : Les dagues attaquent immédiatement les cibles désignées, continuant pendant la durée du sort.
Dégâts : 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur
Ciblage : Les dagues poursuivent leur cible désignée, même après sa mort, jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que la cible sorte de la portée du sort. Redirection : Le lanceur peut réassigner les cibles des dagues avec une action standard.

DÉGUISER LES MORTS-VIVANTS (Illusion/Nécromancie)

Classe de personnage : *Magicien, Illusionniste, Sorcier* Niveau 7
Portée : *100 mètres/niveau* Éléments : *V, S, M*
Durée : *1 tour/niveau* Temps d'incantation : *1 tour*
Zone d'effet : *1 armée de mort-vivant* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Le jeteur peut altérer l'apparence d'une armée de mort-vivant de telle manière qu'elle apparaisse comme quand elle était dans la vie. Elle semble en aussi bonne santé et normale qu'avant sa mort (à moins qu'elle n'ait pas été ainsi dans sa vie) et n'a aucune odeur charnelle ni signe habituel qu'il soit en fait mort. Les morts-vivants déguisés sont toujours des morts-vivants dans tous les autres domaines. Ils peuvent être révélé par un sort de détection des morts-vivants ou par d'autres sorts de divination similaires. Les capacités qui dépendent de l'apparence des morts-vivants (un visage pourri qui inspire la peur, par exemple) ne peuvent pas être utilisées sous ce déguisement. Ce dernier ne permet pas aux morts-vivants d'effectuer des tâches au-delà de leurs limites normales ou de parler s'ils ne disposent pas de cette capacité dans son leur état actuel. Les morts-vivants déguisés gardent leur alignement antérieur à l'illusion. Ils peuvent être repoussés s'ils sont reconnus en tant que mort-vivant et leurs formes déguisées peuvent être affectées par toutes les choses de manière normale. Ce sort combine la magie illusoire et la nécromancie, et il ne peut donc pas être utilisé par les nécromanciens et les illusionnistes, dont les talents spécialisés empêchent l'étude des zones complémentaires de ce sort. Il est donc plus souvent utilisé par des mages "réguliers" pour dissimuler des serviteurs squelettes et zombies dans la société. L'élément matériel est un cocon d'insecte.

FÊTE (Enchantement) Rituel

Classe de personnage : *Magicien, Clerc* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un petit cotillon)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : Environ *270 mètres*
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Justice*
Zone d'effet : *Rayon de 90 mètres autour d'un point choisi*

Explication/Description : "Fête" crée une zone festive de 90 mètres de rayon autour d'un point de votre choix. Les armées intelligentes entrant dans la zone ou commençant leur tour à l'intérieur doivent réussir un jet de sauvegarde de justice ou abaisser leur loyauté de 50% s'adonner à des réjouissances telles que boire, chanter, rire et danser. Les armées affectées sont réticentes à quitter la zone jusqu'à la fin du sort, préférant profiter des festivités. Les armées affectées abandonnent leurs obligations, oublient leurs soucis et se comportent de manière cordiale, voire hédoniste. Cela affecte toutes les armées, INDÉPENDAMMENT de leur agenda ou alignement. Les assassins hésitent, les serviteurs rejoignent la fête, et les gardes délaissent leurs postes. L'effet prend fin pour les armées attaquées, subissant des dégâts, ou forcées de quitter la zone.
Les armées réussissant leur jet de sauvegarde peuvent entrer ou sortir de la zone sans risque d'être enchantées. Une armée ayant échoué au jet de sauvegarde et retirée de la zone doit le répéter si elle revient. Aux niveaux supérieurs : Lorsque lancé avec un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, la durée s'étend d'une heure supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7e. Concentration rituelle : Si vous utilisez votre concentration rituelle avec quelques lanceurs de sort supplémentaires, les armées intelligentes non affectées doivent effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque début de leur tour dans la zone, même si elles ont déjà réussi un jet contre ce sort. Ce sort est idéal pour créer une atmosphère de détente et de joie, dans les châteaux et autres forteresses distrayant les ennemis ou unifiant les alliés dans un moment de célébration.

FORTIFICATION INSTANTANÉE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (une statuette en pierre d'un donjon d'une valeur de 250 gp, consommée lors du lancement)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *180 mètres*

Durée : *Permanente*

Explication/Description : Ce sort transforme votre donjon en une véritable fortification et abaisse ainsi sa CA de -1 La fortification émerge du sol dans un espace inoccupé à portée. Elle forme un cube de 30 mètres (y compris le sol et le toit). Les murs sont en pierre, ont chacun 120 points de vie et sont immunisés contre les dégâts nécrotiques, de poison et psychiques. Réduire un mur à 0 points de vie le détruit et a 50 % de chances de faire s'effondrer le toit. Chaque mur possède deux meurtrières. Un mur comprend également une porte métallique avec un verrou arcanique. Vous Désignez au moment de la création de la fortification les créatures pouvant y entrer. La porte a un CA de 0 et 60 points de vie, ou elle peut être forcée avec un test de Force (Puissance) réussi à -5. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, vous pouvez augmenter la longueur ou la largeur de la fortification de 15 mètres pour chaque niveau de sort au-dessus Au 8ème CA -2 et 9ème CA -3. Vous pouvez faire un choix différent (largeur ou longueur) pour chaque niveau de sort au-dessus du 7ème.

LIQUÉFACTION LIMITÉE DE DOLOMAR (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Cible : *Une armée visible* Durée : *1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G, M Plusieurs gouttes d'eau.*

Explication/Description : Ce sort permet au lanceur de transformer une armée en une forme liquide, offrant une grande flexibilité et protection.
Effet du Sort : Transformation : L'armée devient liquide, conservant une forme similaire à sa forme normale.
Actions : Peut agir normalement mais ne peut pas se battre.
Immunité Physique : Les attaques physiques sont inefficaces, mais les sorts de toucher fonctionnent. Voir tactique spéciale « glissante »
Réduction de Dégâts : Gagne une réduction de dégâts de 20 / +1 par niveau du lanceur,
Respiration Aquatique : Peut respirer sous l'eau.
Camouflage : Bonus de +2 à la surprise et à l'initiative lorsqu'il est complètement submergé dans un liquide.
Mobilité : Peut glisser à travers des entraves et passer par des ouvertures de toute taille. Limitations : Ne peut pas franchir des barrières scellées comme les Murs de force, de pierre ou de fer.
Utilisation : Ce sort est idéal pour l'évasion, l'infiltration, ou pour éviter les attaques physiques. Il offre une grande mobilité et protection, mais limite les interactions avec des objets solides.

MUR TRANCHANT (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Sorcier* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Environ 900 mètres*
Composants : *V, S, M (10 mini haches en or de 500 Po)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*

Explication/Description : Ce sort crée un mur de haches balançantes à partir du tas de mini haches que vous fournissez lors du lancement du sort. Le mur couvre l'enceinte de votre château fort et remplit un rectangle d'environ 12 mètres de large, 10 mètres de haut 300 mètres de long. Il peut effectuer jusqu'à quatre attaques par tour lors de votre tour, en utilisant votre modificateur d'attaque de sort pour toucher et avec une portée d'environ 30 mètres. Vous dirigez les mouvements et les attaques du mur en utilisant une action bonus. Si vous choisissez de ne pas le diriger, le mur continue d'exécuter le dernier ordre que vous lui avez donné. Le mur ne peut pas utiliser de réactions. Chaque attaque réussie inflige 4d6 de dégâts tranchants, et les dégâts sont considérés comme magiques. Attaques contre le Mur : Le mur marchant peut être attaqué. Il a une CA de 1, 200 points de vie, et est immunisé contre les dégâts nécrotiques, de poison, psychiques et perforants. S'il est réduit à 0 points de vie ou lorsque la durée du sort se termine, le mur disparaît et les 10 mini haches tombent au sol en un tas ordonné.

PORTAIL DE TRANSPORT (Conjuration)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un morceau de pierre provenant de chaque ville cible)* Temps d'incantation : *10 minutes*
Portée : *Spéciale* Durée : *Jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un portail d'un diamètre de 3 mètres*

Explication/Description : "Portail de Transport" crée un portail magique qui permet le transport rapide entre plusieurs villes ou à l'intérieur d'une grande ville. Ce portail peut être utilisé pour déplacer rapidement des troupes, des ressources, ou des individus importants d'un point à un autre, surmontant les obstacles de distance et de terrain. Le portail est suffisamment grand pour permettre le passage de groupes de personnes ou de petits véhicules. Ce sort est idéal pour des manœuvres stratégiques rapides, des évacuations d'urgence, ou pour renforcer rapidement des points de défense. Il offre une flexibilité tactique considérable, permettant des réponses rapides à des situations en évolution sur le champ de bataille ou dans un contexte urbain.

PUITS SANS FOND (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *80 mètres + 1,5 mètres/2 niveaux*
Effets ou Zone : *Un espace au sol de moins de 60 mètres carrés*
Durée : 1 heure/niveau Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Puits sans fond crée un trou qui s'ouvre dans un espace extra dimensionnel, semblant infini.
Effet du Sort : Crée un puits dans le sol, limité à 60 mètres carrés. Les objets et créatures tombant dedans entrent dans un espace extra dimensionnel. Les victimes continuent de chuter indéfiniment, sauf si elles sont sauvées. À la fin du sort, l'ouverture du puits disparaît, mais un nouveau sort peut ouvrir le même puits.
N'affecte pas les structures ou espaces sous le point d'ancrage.
Utilisation : Peut être utilisé pour éliminer des déchets ou comme piège au combat. Utile pour isoler temporairement des objets ou ennemis. Exemple d'Utilisation : Un magicien crée un puits sans fond pour piéger des ennemis pendant une bataille, les empêchant de participer au combat.

RENFORCER L'ARMEMENT (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un échantillon de l'armement à renforcer)*
Temps d'incantation : *10 minutes*
Portée : *Toucher* Durée : *Jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Renforcer l'Armement" améliore magiquement les armes et les armures touchées, augmentant leur résistance, leur efficacité et leur durabilité. Les armes renforcées peuvent infliger des dégâts supplémentaires ou acquérir des propriétés magiques spéciales, tandis que les armures peuvent offrir une meilleure protection ou des capacités défensives améliorées. Ce sort est particulièrement utile pour préparer les troupes à des affrontements majeurs, en leur fournissant un équipement supérieur capable de faire la différence sur le champ de bataille. Créant ainsi une armée +1 pour le niveau 7 (Bonus au toucher et aux dégâts + CA) +2 pour le niveau 8 et +3 pour le niveau 9.

REPOSITION (Téléportation de Masse) (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Devin* Niveau 7
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *300 mètres*
Composants : *V* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Comme téléportation de masse, Vous ciblez une armée amicale (dont vous pouvez faire partie) dans un rayon de 300 mètres. Chaque cible se téléporte vers un espace inoccupé de son choix, qu'elle peut voir, dans un rayon de 300 mètres autour d'elle. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8, le sort cible une armée supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7ème.

SERVITEURS MINEURS (Évocation/Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Clerc* Niveau 7
Composantes : *V, G, M, 100po une poignée de la même matière que l'objet concerné.*
Temps d'incantation : *1 jour* Portée : *Contact*

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 7)

Cible : 1 objet, jusqu'à 0,3 m3 / niveau Durée : *Permanente*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Résistance à la magie : *Oui* (objet)

Explication/Description : Le lanceur de sorts confère à des objets inanimés la capacité de se mouvoir et un semblant de vie. Les objets ainsi animés se montrent amicaux à l'égard du personnage. Il n'existe aucune forme de télépathie ou de lien entre le jeteur de sorts et les objets, mais ils sont tout à fait disposés à rendre au personnage des services spécifiques si ce dernier lui communique ses attentes. Ils peuvent être fait de n'importe quel matériau non magique, comme le bois, le métal, la pierre, le tissu, le cuir, la terre cuite ou le verre. Il est également possible d'animer de la matière brute, telle que de l'eau, un rocher provenant d'un mur ou du sol, tant que le volume de matière ne dépasse pas 0.3 m3 (l'équivalent d'un cube de 3 mètres de côté) par niveau de lanceur de sort. Pour chaque tranche de 0,3 m3 de volume, l'objet animé dispose de 1 dé de vie et peut constituer au mieux une armée de type II (Infanterie ou Artillerie) L'objet acquiert également une valeur de pouvoir (3d6) et de Culture (1d3) par l'intermédiaire du sort. Les autres valeurs restent les caractéristiques des objets animés.

SOUFFLE DU DRAGON (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un morceau de dent de dragon)*
Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Personnel (cône de 4,5 mètres ou ligne de 9 mètres)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Invasion de monstre (1/2 dégâts)*
Zone d'effet : *Cône ou ligne, selon le type de dragon choisi*

Explication/Description : "Dragon Breath" vous permet de convoquer la puissance draconique pour obtenir un souffle de dragon. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez immédiatement exhaler un cône ou une ligne d'énergie élémentaire, selon le type de dragon que vous choisissez. Tant que le sort reste actif, lancez un d6 au début de votre tour. Sur un résultat de 5 ou 6, vous pouvez utiliser une action bonus ce tour pour utiliser à nouveau l'arme de souffle. Lorsque vous lancez le sort, choisissez l'un des types de dragons listés ci-dessous. Votre choix détermine la portée et les dégâts de l'attaque de souffle pour la durée du sort :
Dragon Noir : Ligne de 9 mètres, 1,5 mètre de large, 6d6 dégâts d'acide
Dragon Bleu : Ligne de 9 mètres, 1,5 mètre de large, 6d6 dégâts de foudre
Dragon Vert : Cône de 4,5 mètres, 6d6 dégâts de poison
Dragon Rouge : Cône de 4,5 mètres, 6d6 dégâts de feu
Dragon Blanc : Cône de 4,5 mètres, 6d6 dégâts de froid
Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, les dégâts de l'attaque de souffle augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7e. Ce sort est idéal pour imiter la puissance destructrice des armées dragons, offrant une attaque polyvalente et puissante qui peut être adaptée à différentes situations de combat.

SPHÈRES DE SIÈGE D'OTILUKE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau 7
Portée : *Toucher* Éléments : *V, S, M*
Durée : *1 tour* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort crée des sphères de force de la taille d'un boulet qui peuvent être tiré par des catapultes. Les sphères de siège dureront un tour complet avant de s'évanouir, ainsi elles doivent être lancée un tour après le début de l'incantation. Les sphères de siège peuvent prendre différentes formes, et le type de sphère à créer doit être décidé lors de la mémorisation du sort. Les sphères de siège sont aussi dure que de l'acier adamantium, avant son tir, et ne peut être détruite que par *souhait, dissipation de la magie, ou désintégration*. Après que les sphères soient tirées par une armée d'artillerie, elles prennent une forme différente qui dépend du type d'attaque de la sphère. Quelques soit le type d'attaque, les sphères de siège sont dissipées après l'attaque. Les différents types de sphères de siège sont décrites ci-dessous :
Liquide enflammée : Quand la sphère frappe sa cible, elle éclate Instantanément, répandant une quantité de liquide en feu sur une Zone de 9 mètres de rayon. Tous les combustibles dans la zone d'effet brûleront. Toute armée touchée par le liquide enflammé subira 2d4 points de dégâts par round pendant 2d6 rounds à moins que l'on éteigne le feu ou que l'on se débarrasse du liquide enflammé. Les éléments matériels pour cette forme sont une goutte de poix, un peu de phosphore, et une pincée de poussière de diamant. (30po)
Éclats de cristaux : Cette sphère de siège se brise à 9 mètres au Dessus du sol, arrosant d'éclats de cristaux un cercle de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures dans la zone d'effet subiront 5d6 points de dégâts quelques soit leur classe d'armure. L'élément matériel est quelques éclats de diamant. (50po)
Boulet de fracassement : Quand elle est proche de sa cible, la Densité de la sphère de siège s'accroît de façon spectaculaire et frappe avec trois fois l'intensité (et les dégâts) d'une catapulte lourde. Les éléments matériels sont un aimant et une pincée de poussière de diamant (80po)

TRANSMUTATION DU MÉTAL EN ROUILLE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 7
Portée : 0 Éléments : *V, S, M une fiole d'eau de mer* Durée : *Permanente* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *10 mètres carrés / niveau*
Jet de sauvegarde : *Spécial*

Explication/Description : Ce sort permet au magicien de réduire des métaux ferreux en un tas de rouille. En lançant le sort, le magicien cible une armée ennemie, faisant tomber au sol sous forme de rouille tous les objets en fer ou contenant du fer. Les objets métalliques normaux n'ont pas de jet de sauvegarde — l'effet est automatique. Les objets métalliques magiques ont droit à un JS contre la Désintégration, recevant le bonus approprié suivant la force de la magie. L'inverse de ce sort, transmutation de la rouille en métal, restaure un objet rouillé à sa condition initiale si au moins 90% du matériel originel est présent. Toutes les Armées de sièges sont détruites à 50% de leurs points de vie.

VOL DE DRAGON (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Chaman* Niveau 7
Composantes : *V, S, M Une aile de chauve-souris préservée et 100po par type de l'armée*.
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Une armée visible*
Cible : *Votre Armée ou Armée Allié*
Durée : *Concentration (maximum 1 heure/niveau)*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : De grandes ailes de couleur vert-doré, semblables à des écailles de cuir et aussi longues que le corps des créatures de votre armée, jaillissent de leurs épaules. Elles déchirent les vêtements mais ne peuvent apparaître si les soldats portent une armure intégrale (une armure conçue avec des ouvertures pour les ailes peut être utilisée, mais le coût et les limitations de cette armure doivent être déterminés par le MJ). Les ailes permettent de voler à la vitesse de déplacement de base du lanceur avec une maniabilité moyenne. Les ailes, magiquement renforcées, peuvent porter jusqu'à la charge maximale du lanceur, en utilisant les règles normales d'encombrement. Transforme pour toute la durée du sort une infanterie ou une artillerie vivante en armée volante de même type.

VOYAGE JOYEUX DE NYBOR (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 7
Portée : *Voir ci-dessous* Éléments : V, S

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 8)

Durée : *Instantanée* Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : *Une armée* Jet de sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : En utilisant ce sort, le magicien téléporte une armée à 1d100 x15 kilomètres dans une direction aléatoire, tel que déterminé dans le tableau suivant. Dé 6 Direction :
1 Nord 2 Sud 3 Est 4 Ouest 5 En haut 6 En bas
Le transport est instantané, et l'armée doit souvent faire face à son point d'arrivé à des conditions hostiles - eau, terre ferme, ainsi de suite. Les infortunés transportés en l'air vont vers leur mort à moins d'intervention magique tel que chute de plume de masse ne soit utilisé, tandis que ceux qui sont transportés en bas ne peuvent qu'espérer se matérialiser dans une caverne

SORTS DE NIVEAU 8

AURA DISRUPTIVE (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Illusionniste* Niveau 8
Composantes : V, S Temps d'incantation : *1 action*
Portée : Environ 45 mètres Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Justice*
Zone d'effet : *Cube de 30 mètres (100 pieds) à portée*

Explication/Description : "Disruptive Aura" entoure chaque troupe dans un cube de 30 mètres (100 pieds) à portée d'auras prismatiques et déformantes. Les auras émettent une lumière tamisée sur 3 mètres (10 pieds) et révèlent les troupes cachées ou invisibles. Si une troupe affectée lance un sort ou active un objet magique, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Justice. En cas de réussite, le sort ou l'objet magique fonctionne normalement. En cas d'échec, l'effet magique est supprimé pour la durée de l'aura. Le temps passé sous suppression compte entièrement contre la durée du sort ou de l'effet de l'objet magique. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 9, la taille du cube augmente à 60 mètres (200 pieds) par côté. Ces sorts sont idéaux pour manipuler l'espace et perturber la magie ennemie, offrant des avantages tactiques significatifs dans diverses situations de combat.

BATEAUX-NUAGES (Altération/Enchantement)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 8
Portée : *1,5 km* Éléments : *V, S*
Durée : *1 heure/niveau* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort doit être lancé sous un ciel nuageux. Le mage désigne des nuages, qui descendent immédiatement vers lui. Alors qu'il se rapproche, ils changent de forme, devenant n'importe quels vaisseaux imaginés par le magicien (une galère en forme de dragon, une flotte de navire de guerre, une escadre de navire céleste…). Bien que les bateaux-nuages soit fait de nuage, ils semblent solides et peuvent supporter le poids d'une armée de type III ou IV Ils peuvent voler à n'importe quelle vitesse, avec un maximum de 8 km/h par niveau du mage (la limite étant de 144 km/h). Le mage exerce un contrôle télépathique total sur la vitesse et la direction des bateaux-nuages. Pendant qu'il contrôle les vaisseaux, le magicien est capable d'effectuer d'autres actions, mais pas de lancer d'autres sorts.

BOMBARDEMENT (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Illusionniste*, Niveau 8
Sorcier, Devin Portée : *10 m / niveau*
Eléments : *V, S, M un morceau de fer provenant d'une météorite.*
Durée : *Spéciale* Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Une armée Jet de sauvegarde : ½

Quand ce sort est lancé sur une seule armée dans la portée du sort, des pierres géantes apparaissent et bombardent la cible, infligeant 10d6 points de dégâts par round. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussit réduit les dégâts de moitié. Chaque round Successif, un nouveau bombardement frappe la cible, causant 10d6 points de dégâts. Ce sort a une durée d'un round tous les quatre niveaux du lanceur, arrondi à l'inférieur (ainsi un bombardement d'un mage de niveau 16 à 19 à une durée de quatre rounds, Chaque nouveau bombardement frappe avant que toute autre action ne soit entreprise dans le round. Le sort expire si la cible se met hors de portée. Une dissipation de la magie sur la cible annule aussi le sort. Une armée ayant une résistance à la magie la teste tous les rounds - un jet de résistance à la magie réussi arrête le sort ; ce test est fait avant que les dégâts ne soient lancés.

BOULE DE FEU AMICALE DE SYMKALR (Évocation) Réversible

Classe de personnage : *Magicien, Illusionniste, Chaman* Niveau 8
Sorcier, Devin Portée : *10 mètres + 10 mètres / niveau*
Eléments : *V, S, M 500po* Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : *Globe de 6 mètres de rayon* Jet de sauvegarde : ½

Explication/Description : Ce sort duplique les statistiques (portée, dégât, temps d'incantation, etc.) et les effets visuels d'un sort de boule de feu. Ses différences reposent dans ces effets : les flammes magiques et l'explosion d'une boule de feu amicale sont sans effets sur un type particulier d'animaux ou de race (et des dérivés) désigné durant l'incantation. Comme la boule de feu forestière, il n'y a aucun départ de feu après une boule de feu amicale ; l'explosion et les flammes de ce sort implosent, éteignant ses propres feux à la fin du round. Un lanceur de sort humain peut désigner sa propre race ou armée comme immunisée à une boule de feu amicale, faire exploser le sort, et aucun humain dans la zone d'effet ne sera blessé par le sort. Comme avec une boule de feu normale, tous les objets portés ou tenus par un individu immunisé aux effets du sort sont eux aussi immunisés. Les bénéficiaires de l'immunité doivent être une race ou d'un type d'armée distinct. Tandis que les espèces normales sont protégées comme cela est indiquée (elfe, nain, etc.), les bâtards tels que les demi-elfes ou les demi-orcs subissent la moitié des dégâts (ou le ¼ en réussissant un jet de sauvegarde). Bien sûr, un magicien demi-elfe, peut immuniser tous les demi-elfes à sa boule de feu amicale et alors ces effets s'appliqueront aux deux races parentes du lanceur (p. ex, elfe / humain, orc / elfe, etc.). L'inverse de ce sort, boule de feu *hostile*, ne prend pour cible que la race désignée. Rien d'autre, ni papier ou fleur, ne sera endommagé par le sort. En fait, une boule de feu hostile dirigée contre des humains n'aura des effets que sur eux, et aucuns effets sur leurs objets ou sur les lieux ; ainsi des adversaires peuvent être tués, mais leurs armes et trésors restent intacts.

CHARME DE MASSE (Enchantement/Charme)

Classe de personnage : *Magicien, Illusionniste* Niveau 8
Sorcier, Devin
Portée : *10 mètres/niveau* Éléments : V
Durée : *Spéciale*
Temps d'incantation : 8 Zone d'effet : *Spéciale*
Jet de sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : Ce sort affecte les personnes ou les monstres d'une armée ciblée et visible, à la manière d'un charme-personnes ou d'un charme-monstres. Le charme de masse permet cependant de charmer une armée de type I pour les lanceurs inférieur au niveau 10 de type II pour les lanceurs de 11-14 pour ceux de 15-18 de type III et de type IV pour ceux de 19-20. Toutes les créatures affectées doivent se trouver à portée ou au sein d'un cube de 100 mètres d'arête. Notez que les jets de sauvegarde des victimes ne sont pas affectés par le nombre de celles-ci. Toutefois, elles font leur JS avec une pénalité de -1 pour les types I -2 type II etc... Pour refléter la puissance et l'efficacité du sort. Le bonus de Justice contre les sorts de charme s'applique.

CHÂTIMENT TERRIBLE DE NYBOR (Enchantement / Charme)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier*
Niveau 8
Sorcier, Devin
Jet de sauvegarde : *Annule*
Portée : *10 mètres + 1m / niveau*
Eléments : V, S
Durée : *3d6 rounds + 1 round / niveau*
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : *Une armée*

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 8)

Explication/Description : Châtiment terrible de Nybor est le sort le plus redouté créé par ce magicien. Comme tous ses autres sorts, il produit des douleurs terribles et de violentes convulsions, mais cette version les victimes (L'armée combattante) sont dans l'incapacité de toutes actions pendant 3d6 rounds, plus un nombre de rounds déterminé par le lanceur durant l'incantation, égal ou inférieur à son niveau. Tous les jets de sauvegarde réaliser par la victime durant cette période se font à -6. En plus de tous ses autres effets, la victime du sort doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts tous les rounds ou le sort est effectif. Ces jets de sauvegarde se font normalement, sans la pénalité de -6. Si un jet de sauvegarde est échoué, les victimes meurent de la souffrance infligée par le sort.

CONVOCATION DE GÉANTS (Conjuration/Appel) Niveau 8

Classe de personnage : *Magicien, Clerc*
Composantes : *V, G, M une mèche de cheveux du type de géant désiré.*
Temps d'incantation : *1 round entier*
Portée : C*ourte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)*
Effet : *Plusieurs créatures convoquées*
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description : Le lanceur convoque des géants pour attaquer ses ennemis. Ils apparaissent là où le lanceur le choisis et agisse immédiatement, au tour du lanceur de sorts. Les géants attaquent les ennemis du lanceur au mieux de leu capacité. Si le lanceur de sorts peut parler le géant, il peut diriger les géants pour ne pas attaquer, attaquer un ennemi spécifique ou réaliser d'autres actions. Les géants convoqués agissent normalement lors de leur dernier tour et disparaissent dès la fin de leur tour. Le lanceur de sorts peut choisir une armée de géant de Type IV adapté au milieu (Eau, Terre, Air, Feu)

CORPS DE FER (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Illusionniste* Niveau 8
Sorcier, Devin Portée : 0
Composantes : *V, S, M n petit morceau de golem de fer. 150po*
Durée : *1 round/ niveau* Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : *Le jeteur de sorts* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort transforme la chair des créatures de votre armée combattante en fer souple, ce qui lui confère de nombreuses facultés et résistances. Tant que le sort fait effet, elle ne peut être touchée que par les monstres composant une armée de type III ou plus. Les armes tranchantes ou perforantes sont sans effet contre elle, comme les attaques infligeant des dégâts par constriction ou écrasement (encore de l'immobiliser sous plusieurs tonnes de débris). Les sorts et les attaques affectant sa physiologie ou son système respiratoire (par exemple, le poison ou des sorts tels que rayon débilitant, toucher douloureux, contagion ou nuage de mort) sont sans le moindre effet car n'ayant aucune physiologie, le personnage ne respire pas tant que le sort fait effet. Les sorts limités en poids affectent l'armée comme si elle pesait 1,5 tonne. L'électricité est sans effet sur elle, et il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le feu. En cas de succès, il ne subit que le quart des dégâts (contre la moitié en cas d'échec). Par contre, chaque coup porté par un sceptre de châtiment lui inflige 2d8+6 points de dégâts, à moins que l'attaquant n'obtienne un 20 au jet d'attaque, auquel cas les dégâts sont doublés. Et ce n'est pas tout, car corps de fer confère également d'intéressantes possibilités d'attaque. Tant que le sort fait effet, la Force des créatures combattante passe à 20 (+3 au jet d'attaque, +8 aux dégâts) et ils sont capable de délivrer 2 attaques par round (1d4+8 points de dégâts). Malheureusement, ses mouvements deviennent lents et malhabiles. Sa VD tombe à 3 et elle subit un malus de +2 à ses jets d'initiative (ou son initiative de base est réduite de 1 cran si vous appliquez le système de l'AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques). Mais, surtout, le manque de dextérité dont il souffre, couplé au fait qu'il ne respire plus, l'empêche de lancer le moindre sort tant que corps de fer fait effet.
Si le MD le souhaite, cet enchantement peut également poser d'autres problèmes a l'armée ciblée. Les monstres rouilleur deviennent ainsi terriblement dangereux, métal brûlant inflige le double des dégâts normaux et, bien évidemment, le personnage coule comme une pierre s'il entre dans l'eau (d'accord, il ne risque pas de se noyer et n'a même rien à craindre d'une éventuelle pression élevée... mais tout cela change dès que le sort cesse de faire effet). Il est également possible qu'il ne puisse plus faire usage de certains types d'objets magiques (par exemple, les potions et les instruments de musique à vent).

DISQUE DE L'ÂME (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Chaman* Niveau 8
Composantes : V, S Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (100 mètres + 10 mètres/niveau)*
Cible : *Une armée ciblée* Durée : *1 round/3 niveaux*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Le lanceur de sort invoque un disque de force tournant et le lance sur une armée ennemie visible. Le disque reste en existence pendant 1 round pour 3 niveaux de lanceur de sort et peut attaquer cette armée à portée à chaque round. Chaque attaque est une attaque de contact à distance qui inflige 2d12 points de dégâts et a une chance de critique de 19-20. Si le disque réussit un coup critique, il fonctionne comme une arme vorpale et décapite alors les soldats de l'armée (voir DMG, Chapitre 8, "Descriptions des Capacités Spéciales des Armes Magiques"). Maintenir ce pouvoir est épuisant, et le lanceur de sort subit 2 points de dégâts subdual pour chaque round pendant lequel le disque d'âme reste en existence.

ENVOL DU CHÂTEAU (Altération) Rituel Niveau 8

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Druide*
Composantes : *V, S, M Un cœur de dragon doit être placé au centre du château. La conception et la construction de la salle de contrôle coûtent 1000 po*. Nombre d'Incantateurs Nécessaires : *8 magiciens de niveau 8 et plus*. Temps d'Incantation : *1 semaine*
Portée : Toucher Cible : *Un château*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance au Sort : *Non*

Explication/Description : "Envol du château" est un rituel qui permet de transformer un château en forteresse volante de façon permanente. Après l'incantation, le château et ses fondations se séparent du sol et s'élèvent lentement dans les airs. Le château reste en permanence sous l'effet de lévitation, capable de supporter son poids et son contenu. Cet effet ne peut pas être dissipé, et aucune zone d'antimagie connue ne peut empêcher le château de rester en l'air. Le château a une vitesse de mouvement de 30 km par jour, avec une manœuvrabilité parfaite.

EXPLOSION DES PROFONDEURS (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 8
Composantes : *V, G, M 200po*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Longue (1200 m + 12 m/niveau)*
Zone d'effet : *Émanation de 60 mètres de rayon*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Puissance, partiel*
Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : L'eau dans la zone du sort explose soudainement. Toute créature ou objet dans la zone d'effet subit des dégâts égaux à 8d6 + niveau de lanceur de sorts (maximum +20).

De plus, elles doivent réussir un jet de puissance ou être repoussé de 3 mètres du centre de la zone d'effet. Si une flotte de navire se trouve dans la zone d'effet, son capitaine doit réaliser un Test de naufrage (DD égal au DD du sort) sans quoi les navires coulent. Le centre de la zone du sort doit se trouver au niveau de la surface de l'eau ou en-dessous.

INVERSION DE LA GRAVITÉ (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Druide* Niveau 8
Composantes : *V, G, M de la magnétite et quelques copeaux de fer.* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *(300 m + 3 m/niveau)*
Cible : *jusqu'à 1 cube de 30 m d'arête / 2 niveaux*
Durée : *1 round/niveau*
Jet de sauvegarde : *Aucun (voir description)*
Résistance à la magie : *Non*

Explication/Description : Cette puissante transmutation inverse la gravité dans la zone définie, avec pour conséquence que les créatures et objets qui s'y trouvent " tombent " vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts correspondant à la même distance de chute. Objets et créatures ne rencontrant pas d'obstacle restent en l'air, oscillant lentement, jusqu'à la fin de la durée indiquée. À ce moment, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute. Les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet de Maitrise s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.

MOT DE RAPPEL (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Clerc, Druide* Niveau 8
Composantes : *V* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Illimitée* Durée : *Instantanée*
Cible : *Une armée de créatures consentantes*
Jet de sauvegarde : *Aucun ou Justice, annule (inoffensif, objet)*
Résistance à la magie : *Non ou Oui (inoffensif, objet)*

Explication/Description : Mot de rappel téléporte instantanément l'armée ciblée à son sanctuaire ou son domaine. Le sanctuaire doit être spécifié au moment de la préparation du sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît extrêmement bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion et ne faisant pas plus de 30 mètres de côté. Il n'y a pas de limite de distance au sein d'un même plan, mais mot de rappel ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Toutes les créatures doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement. Il est impossible de transporter une armée qui ne souhaitant pas l'être.

VOYAGE RAPIDE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Une armée ciblée visible*
Cible : *L'armée et les objets ou créatures consentantes*
Durée : *1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Aucun et Justice, annule (inoffensif)*
Résistance à la Magie : *Non et Oui (objet)*

Explication/Description : « Voyage rapide » est un sort de téléportation avancé, permettant des déplacements rapides et sûrs, sans erreur de destination.
Effet du Sort : Fonctionne comme Téléportation sans erreur, sans risque de rater la destination. Permet de retourner au point de départ immédiatement et sans risque, si la durée totale du sort n'est pas dépassée. Possibilité de faire des allers-retours entre le point de départ et la destination, en transportant de nouvelles choses à chaque fois, dans la limite de poids spécifiée.
Utilisation : Utilisé pour des opérations logistiques rapides, comme le transport de fournitures ou de troupes. Peut être utilisé pour des missions de sauvetage ou d'exploration rapide. Exemple d'utilisation : Un magicien utilise Voyage rapide pour transporter des armées nouvelles vers un champ de bataille, puis retourne immédiatement pour chercher des renforts. Ce sort est particulièrement utile pour des situations nécessitant une réactivité et une flexibilité élevées en termes de déplacement. Il est idéal pour des missions où plusieurs voyages sont nécessaires dans un court laps de temps.

SORTS DE NIVEAU 9

ARMÉE (Conjuration/Appel)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 9
Portée : *500 mètres*
Eléments : *V, S, M un diamant d'une valeur minimale de 1000po qui doit qui doit être réduit en poussière durant l'incantation.*
Durée : *2 tours / niveau* Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Au moyen de ce sort, le lanceur est capable de créer instantanément une armée, qui se lève du sol et dont les soldats sont de terre, de pierre, ou de sable. Ces soldats ont une CA de 4, une vitesse de déplacement de 3, 2 dés de vie (THAC0 19), une attaque par round, inflige 1d6+2 points de dégâts par attaque, et ont 20% de résistance à la magie. Ils sont immunisés à tous les sorts de l'école enchantement / charme, et obéissent à celui qui les a appelés. Il faut au moins une arme +1 pour les affecter. Le lanceur peut appeler une unité de type I tous les quatre niveaux qu'il possède (arrondissez les fractions à l'inférieur). Les unités de type I (1-10) à II (11-20) suivant le niveau du lanceur apparaissent dans un rayon de 250 mètres, placées comme le désire le lanceur. Quand la durée du sort expire, les unités disparaissent.

AVERSION (Enchantement) Réversible

Classe de personnage : *Magicien, Druide, Illusionniste* Niveau 9
Composantes *: V, S, M : Un peu d'alun trempé dans du vinaigre.+500 po*
Temps d'Incantation : *1 heure* Portée : *(75 m + 1,50 m / niveaux)*
Cible : *1 armée visible* Durée : *2 heures/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Justice, partiel* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : L'armée ciblée par le lanceur de sorts génère des ondes repoussant une espèce donnée de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (par exemple, dragons rouges, géants des collines, etc.). Les sous-types ne sont pas assez précis. Si le lanceur de sorts préfère affecter un alignement, il doit l'indiquer spécifiquement (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, etc.). Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie presque irrépressible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé. Une force indéfinissable les pousse à s'en aller et à ne pas revenir tant que le sort fait effet. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place et peuvent combattre, mais se sentent mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Maitrise (–4). Le sort "Aversion" contre et dissipe le sort "Attirance".

CERCLE DE DÉVASTATION, (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Druide* Niveau 9
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : Environ *1,6 kilomètre*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Vitalité*
Zone d'effet : *Anneau de destruction de 3 mètres de haut et de 6 mètres de rayon*

Explication/Description : "Cercle de Dévastation" crée un anneau de destruction de 30 mètres de haut et de 60 mètres de rayon autour d'un point visible à portée. La zone à l'intérieur de l'anneau devient un terrain difficile. Lors du lancement du sort et en tant qu'action bonus à chacun de vos tours, vous pouvez choisir l'un des types de dégâts suivants : froid, feu, éclair, nécrotique ou rayonnant. Le ou les armées et objets qui touchent l'anneau, qui sont à l'intérieur de celui-ci lors de sa création, ou qui terminent leur tour à l'intérieur de l'anneau subissent 6d6 points de dégâts du type choisi, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Vitalité réussi. Une armée ou un objet réduit à 0 point de vie par le sort est réduit en cendres fines. Au début de chacun de vos tours suivants, le rayon de l'anneau s'étend de 6 mètres. Toute créature ou objet touché par l'anneau en expansion est immédiatement soumis à ses effets. Ce

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 9)

sort est extrêmement puissant pour contrôler de vastes zones du champ de bataille, infligeant des dégâts massifs et continuels à une grande échelle.

CHAÎNE DE CONTINGENCES (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 9
Portée : 0
Eléments : *V, S, M incluent 500 po de vif-argent, une gemme d'au moins 1.000 po, l'œil d'une créature magique (ogre mage, ki-rin, etc.), et une statuette en ivoire du mage, qui doit être conservée par ce dernier pour que le sort fonctionne*
Durée : *1 jour/niveau* Temps d'incantation : *2 tours*
Zone d'effet : *l'invocateur* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : « Chaîne de contingences » est un sort d'évocation avancé qui permet à un mage de préparer deux ou trois sorts pour qu'ils s'activent automatiquement sous certaines conditions, sans nécessiter d'intervention supplémentaire. Ce sort, d'une durée de 1 jour par niveau du lanceur, nécessite une incantation de 2 tours et affecte uniquement l'invocateur. Les sorts désignés pour la chaîne doivent être de niveau 8 ou inférieur, à l'exception du sort de niveau 6, contingence, qui ne peut être inclus. Le mage peut opter pour l'activation simultanée de deux sorts ou l'activation consécutive de trois sorts, un par round. Contrairement au sort de contingence simple, les sorts dans une chaîne de contingences peuvent cibler d'autres entités que le lanceur. Les conditions de déclenchement doivent être spécifiées précisément lors de l'incantation, tout en pouvant être générales ou spécifiques selon le choix du mage. L'ordre, la cible, la portée et la manière dont les sorts seront lancés doivent également être déterminés à ce moment. Le sort obéit strictement aux instructions données, sans interpréter les intentions, et ne permet pas de donner des instructions basées sur le discernement ou incluant un délai. Les conditions de déclenchement ne peuvent être trop complexes ou impossibles, sinon le sort ou les sorts suivants échoueront. Seule une chaîne de contingences peut être active à la fois sur le lanceur ; lancer une nouvelle chaîne annule la précédente. Cependant, une contingence simple et une chaîne de contingences peuvent coexister si leurs conditions de déclenchement sont distinctes.

CHANGEMENT DE FORME (Altération)

Classe de personnage : Magicien*, Druide* Niveau 9
Composantes : *V, S, M Focaliseur : Un serre-tête en jade valant au moins 1 500 po, que le personnage doit ceindre sur son front au moment de l'incantation.*
Temps d'Incantation : *1 action simple* Portée : *Personnelle*
Cible : *Une armée visible consentante* Durée : *10 minutes/niveau*

Explication/Description : Ce sort est similaire à "*Métamorphose*", mais permet a votre armée de type I – III de prendre la forme de n'importe quelle créature non unique, de taille P à G. La forme choisie ne peut pas avoir un nombre de dés de vie (DV) supérieur à deux fois le niveau du lanceur de sorts (maximum de 50 DV). Le sort permet aussi de transformer une armée choisie en des entités intangibles ou d'adopter un état gazeux. L'armée acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels (attaques et particularités) de la créature copiée, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Elle prend également le type du monstre (par exemple, dragon ou créature magique) La nouvelle forme de l'armée ne désoriente pas le lanceur de sorts. Le lanceur de sorts peut faire prendre à l'armée la forme de tout ce qu'il connaît et se transformer une fois. Ce sort est souvent utiliser pour déguiser une armée ou pour la transformer en armée volante de type supérieur.

CONJURATION DE MONSTRES VII (Conjuration/Appel)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 9
Portée : *90 mètres* Éléments : *V, S, M*
Durée : *8 rounds + 1 round/niveau* Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Cet effet est similaire à celui du sort de niveau 3, conjuration de monstres I, à ceci près qu'il appelle une armée de monstres de niveau VII pour une armée de type III, qui apparaissent un round après l'incantation, ou des monstres de niveau VIII pour une armée de type IV qui apparaît deux rounds après l'incantation.

ENTRAVE ABSOLUE (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, S, M 2 Chaînes de mithril et d'adamantine d'une valeur de 500 pièces d'or.*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 3
Remplaçants : Oui, des prêtres accumulant en tout 30 niveaux de prêtres Temps d'Incantation : *1 journée*
Portée : *Longue (120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sort)* Cible : *Une armée* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance au Sort : *Non*

Explication/Description : "Entrave absolue" est un rituel puissant qui prive une armée de tout pouvoir et l'enferme dans la terre. Il peut affecter n'importe quelle armée, y compris celles de statut ou de pouvoir semi-divin. Ce sort est infaillible et ne peut être brisé par aucun sort, y compris Délivrance, Miracle ou Souhait. Lors du lancement du sort, une condition doit être spécifiée pour la libération future de la créature captive. Le sort ignore toute résistance ou jet de sauvegarde de la cible. Aucun pouvoir connu ne peut révéler l'emplacement des créatures emprisonnées.

ENTRAVE DE SORT DE SYMRUSTAR (Abjuration, Divination)

Classe de personnage : *Magicien, Devin* Niveau 9
Portée : *100 mètres* Eléments : *V, S, M*
Durée : *Spéciale* Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : *Le lanceur* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort spectaculaire déconstruit les sorts de magicien ciblés sur le lanceur ou les sorts de zone dans laquelle le lanceur se trouve, annulant leurs effets et utilisant leurs propres magies pour inscrire les particularités du sort dans le livre ou les parchemins qui sert d'enregistreur. Dans l'essence, ce sort annule les sorts qui arrivent et les écrit afin que le lanceur les apprenne. Lorsqu'il est lancé, des parchemins ou un livre de sorts doit être touché par le lanceur. Tout sort qui se trouve dans les 100 mètres du lanceur est immédiatement annulé, et sa magie est transformée. Au lieu de l'effet visuel attendu, la magie se transforme en une petite plume brillante qui se précipite vers le livre ou les parchemins et décrit la magie du sort en instructions de sort (comme les autres sorts se trouvant dans le livre de sorts du lanceur). Pendant la durée du sort, aucune magie ne peut abîmer le livre ou les parchemins sur lequel la magie se trouve, bien qu'ils puissent être physiquement affectés pendant cette période. Si le livre est détruit ou physiquement endommagé, le sort s'arrête.
Entrave de sort de Symrustar peut absorber et transcrire les détails d'un bon nombre de sorts, bien qu'il n'affecte que le premier sort touché chaque round. La magie ne peut affecter et déconstruire qu'un nombre de niveau de sorts égal au niveau du lanceur de sorts. Autrement, la magie dure 1 round + 1 round tous les 3 niveaux du magicien avant de s'arrêter de prendre des sorts et de les enregistrer pour la postérité. L'écriture elle-même est magique et ne dure qu'une heure par niveau. Si le lanceur désire conserver les sorts, il doit lancer une permanence puis une dissipation de la magie sur chacun des sorts afin d'en faire de véritable page de livre de sorts.

ÉVEIL DES GOLEMS (Évocation / Transmutation)

Classe de personnage : Sorcier */ Magicien, Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, G, M, PX 5 000 px. + 500 po pour la création de créatures artificielles.* Temps d'incantation : *8 heures*
Portée : *Contact* Cible : *Des créatures artificielles*
Durée : *Instantanée* Résistance à la magie : *Oui (inoffensif)*
Jet de sauvegarde : *Justice, annule (inoffensif)*

Explication/Description Ce sort éveille à la conscience humaine des créatures artificielles de forme humanoïde afin de former une armée (Infanterie de type III). Le sort ne fonctionne pas sur des créatures artificielles qui ne le sont que de manière provisoire (comme des objets placés sous les effets du sort animation d'objets). Les créatures douées de conscience sont indépendantes, aussi bien de son créateur que du jeteur de sorts, même si elle se révèle au départ amical envers ces deux personnes. Composantes matérielles : des cerveaux d'humanoïdes mort depuis moins de 8 heures.

IMPLOSION (Évocation)

Classe de personnage *Magicien, Clerc, Chaman* Niveau 9
Composantes : V, G Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : *Moyenne (75 m + 1,50 m / niveaux)*
Cible : *1 armée tangible* Durée : *Concentration de 4-8 rounds*
Jet de sauvegarde : *Vitalité, annule* Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Cette incantation génère un état de résonance destructeur dans le corps des cibles. Chaque seconde que le magicien passe à se concentrer, il tue une créature différente de l'armée ciblée en provoquant son implosion. Les corps des victimes sont comme écrasés par la violente pression extérieure qui s'exerce subitement sur elle (il s'agit d'un effet instantané, qu'il est impossible de dissiper.) Une créature donnée ne peut être prise pour cible qu'à une seule reprise chaque fois qu'on lance ce sort. Les dégâts de l'implosion sur l'armée se mesure alors en perte de pourcentage 10% par round. Implosion est sans effet sur les créatures intangibles ou celles qui se trouvent en état gazeux.

PAROLE DE PUISSANCE, MORT (Évocation)

Classe de personnage : *Mage, Sorcier, Clerc* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action* Durée : *Instantanée*
Portée : *600 pieds (environ 180 mètres)*
Composantes : *V, M Un cœur de démon ou Ange (1000po)*

Explication/Description : Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut oblitérer instantanément une armée de votre choix dans une portée de 180 mètres. Si la cible a 100 points de vie ou moins, elle meurt instantanément. Sinon, le sort n'a aucun effet. Ce sort ne nécessite pas de concentration et ne peut être résisté ou annulé par des moyens normaux. Remarque : En raison de sa puissance extrême, ce sort est souvent réservé aux confrontations les plus décisives et est rarement utilisé à la légère.

PYROCLASME (Évocation)

Classe de personnage : *Magicien* Niveau : 9
Composantes : *V, S, M un éclat d'obsidienne)*
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *500 pieds (environ 152m)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 5 minute*

Explication/Description : Vous pointez vers une zone du sol ou une surface similaire à portée. Un geyser de lave jaillit du point choisi. Le geyser a un diamètre de 20 pieds (environ 6 mètres) et une hauteur de 80 pieds (environ 24 mètres). Chaque armée dans le cylindre lorsqu'il éclate ou au début de votre tour subit 10d8 dégâts de feu, ou la moitié des dégâts avec un jet de sauvegarde de Maitrise réussi. Le geyser forme également une mare de lave à sa base. Initialement, la mare a la même taille que le geyser, mais au début de chacun de vos tours pendant la durée, le rayon de la mare augmente de 10 pieds (environ 3 mètres). Une armée qui se trouve dans la mare de lave (mais pas dans le geyser) au début de votre tour subit 5d8 dégâts de feu. Lorsqu'une armée quitte la mare de lave, sa vitesse est réduite de moitié et elle a un désavantage sur les jets de sauvegarde de Maitrise, causé par une couche de lave durcie. Ces pénalités durent jusqu'à ce que l'armée utilise une action pour briser la pierre durcie sur elle-même. Si vous maintenez votre concentration sur le pyroclasme pendant une minute complète, le geyser de lave et la mare durcissent en pierre permanente et non magique. Une armée dans l'une ou l'autre zone lorsque la pierre durcit est retenue jusqu'à ce que la pierre soit brisée.

SORT D'ASSAUT (Altération)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 9
Portée : *10 mètres/niveau* Éléments : *V, S, 300po*
Durée : *Instantanée* Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort extrêmement puissant représente l'apogée du talent d'un transmutateur — il permet au magicien d'annuler les effets d'un sort lancé lors du round précédent ou pendant le round de son lancement. Le jeteur du sort d'assaut n'a pas besoin de connaître le type de sort ou de magie lancé lors du round précédent, mais seulement une partie quelconque de ses effets. Le sort d'assaut ne peut être utilisé que contre un seul sort par lancement. Ce sort n'entraîne pas la réflexion, le renvoi, le blocage ou le détournement du sort. Ce dernier cesse simplement d'exister rétroactivement, bien qu'il soit toujours perdu pour le jeteur initial. Les capacités similaires aux sorts sont généralement affectées par ce sort, mais pas les objets magiques ou les artefacts. le sort d'assaut, n'annule pas souhait mineur et souhait majeur.

STABILISATION (Abjuration)

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 9
Eléments : V, S Jet de sauvegarde : *Aucun*
Durée : *1d4+1 tours* Temps d'incantation : *1 tour*
Zone d'effet : *Cercle d'un rayon de 9 mètres* Portée : 0

Explication/Description : Ce sort exige un immense effort magique pour être lancé, expliquant ainsi sa place au plus haut niveau de sort. Stabilisation annule les effets des régions de magie entropique, permettant au mage et à toutes les créatures dans un rayon de 90 mètres de lancer des sorts et d'utiliser des objets magiques normalement. Le sort est centré sur le mage et suit ses mouvements. Les propres sorts du mage ne provoquent jamais de hiatus quand ils sont lancés pendant la durée du sort, pas plus que les effets des hiatus ne se prolongent dans la zone protégée. De plus, les sorts de l'entropiste fonctionnent à son niveau véritable.

TEMPÊTE DE SORT Altération

Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier* Niveau 9
Eléments : *V, S* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Durée : *1 tour / niveau* Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : *Sphère de 30 mètres de diamètre* Portée : 0

Explication/Description : Quand il est lancé, ce sort prend effet en une sphère centrée sur le lanceur et qui se déplace avec lui. Elle provoque l'activation de toute arme physique qui entre en contact avec la zone d'effet, les faisant sortir des fourreaux, des liens, des caches, et des coffres afin de les faire voler à une vitesse de 15 m (A), et attaquer la créature vivante la plus proche une fois par round avec le TAC0 du lanceur (à l'exception du lanceur, que les armes évitent). Pour les besoins de ce sort, les armes physiques sont toutes des objets sans enchantement qui furent créés ou portés ici avec l'intention de blesser d'autres créatures vivantes, ou qui ont été utilisés dans ce sens dans le passé. De plus, tant que la tempête de sort est active, aucune arme non-magique ne peut blesser le lanceur – pas même les projectiles lancés hors de la zone d'effet. La tempête de sort détourne ces armes. Le lanceur peut les ignorer, lancer d'autres sorts, dormir, ou se promener sans hâte. Ce sort est souvent utilisé par les magiciens cherchant à semer le chaos dans un château ou un campement adverse, ou sur un champ de bataille. D'autres magicien l'utilise pour leur défense. Ils préparent une salle de réception dans leur tour où sont suspendues plusieurs armes et utilise ce sort là. Plus d'un magicien a utilisé tempête de sort pour transformer une salle de tribunal ou une salle royale où il allait être exécuté en un bain de sang pour tous les spectateurs.

TYRANOEIL Niveau 9

Type de Sort : Altération, Evocation, Nécromancie
Classe de personnage : *Magicien, Devin, Sorcier*
Portée : 0
Eléments : *V, S, M morceau de beholder.*
Durée : *1 tour / niveau*
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : *Spéciale*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort permet au lanceur de transformer une de ses armées en armée de beholder « Spectateur » jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce qu'il désire arrêter le sort.
(« Spectateur » Manuel des monstres I P.98)

SORTS D'ILLUSIONNISTE (Niveau 4)

Explication/Description : Quand ce sort est lancé, l'armée disparaît et est transportée dans un espace extradimensionnel, où elle reste pendant un round tandis que le sort forme les corps des beholders. Un round après la disparition, l'armée de créature réapparaît comme une armée de beholder au même endroit qu'il occupait quand ils ont disparu. Ses corps restant dans l'espace extradimensionnel, ne pouvant être atteint par personne. Si les créatures sont tuées sous la forme d'un beholder, ils meurent pour toujours à moins qu'un sort de *Restauration* les sauvent. La restauration (comme elle généralement placée) fait réapparaître l'armée dans son propre corps à l'endroit où le beholder est mort. Ce n'est pas forcément le même endroit où le lanceur a disparu. L'armée de beholder a 69 points de vie de base, et une CA de 2, Il se déplace 18 mètres (B), et sont pour tous les autres aspects des beholders normaux, avec tous les pouvoirs des beholders habituels avec trois attaques par tour. Les beholders sont complètement décris dans *le Manuel des monstres I*. Les dégâts subis sur les corps des beholders ne blessent pas le corps de soldats de l'armée. Se le lanceur de sort met fin au sort avant que tous les beholders meurent, ils regagnent leur propre corps sans aucun dégât. Une fois que le lanceur décide de mettre fin au sort, les beholders disparaissent. Au round suivant, le lanceur réapparaît à l'endroit ou il a disparu.

LES SORTS D'ILLUSIONNISTE

SORTS DE NIVEAU 4

ASPECT INOFFENSIF (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un anneau de papier)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Soi-même*
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*

Explication/Description : Un anneau de fausse vision entoure toutes les créatures dans un rayon de 60 mètres autour de vous et peut modifier l'apparence d'une armée ou une troupe de combattant. Vous et chaque créature dans la zone que vous choisissez d'affecter prenez l'apparence d'un seul type de créature ou d'objet inoffensif choisi par vous. Chaque image est identique, et seule la vision est affectée. Les sons, les mouvements ou l'inspection physique peuvent révéler la supercherie. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion avec un test de réussite en Intelligence (Investigation) contre votre DD de sauvegarde de sort. Si une créature discerne l'illusion, elle voit à travers l'apparence fausse et perçoit la vraie forme des créatures ou armées affectées.

CHARGE FANTÔME, (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un petit modèle de bélier ou une figurine de cavalier)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : 60 mètres Durée : *1-6 minutes*
Zone d'effet : *Un bélier fantôme ou une charge de cavalerie fantôme* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : "Charge Fantôme" crée une illusion puissante d'un bélier de siège ou d'une charge de cavalerie. Bien que ces créations soient intangibles et ses dégâts purement fictifs, elles semblent et sonnent extrêmement réalistes, pouvant tromper l'ennemi et causer une distraction majeure. Ce sort est idéal pour simuler une attaque, détourner l'attention de l'ennemi, ou créer une ouverture pour une attaque réelle.

DESTRUCTION SIMULÉE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Devin* Niveau 4
Portée : 0 Éléments : *V, S*
Durée : *1 heure + 1 tour/niveau* Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : *Le magicien* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce puissant sort permet à l'illusionniste de simuler la destruction d'une armée ou de son château. Lorsqu'il ou qu'elle est gravement blessée, le magicien peut lancer ce sort. Une fois ceci fait, les corps de l'armée tombent en poussière et les sorts de détection ou les capacités indiqueront que les esprits sont retournés dans leurs phylactères. En réalité, les créatures de l''armée s'est téléporté sans erreur dans un endroit secret. Au même moment, un tas de poussière et d'os est téléporté depuis le même lieu, remplaçant les originaux. Les répliques de fer des possessions autres que les vêtements de l'armée peuvent être transférées et placées dans le tas de poussière. Les répliques n'ont que la forme de l'objet qu'ils remplacent et non la couleur. La portée du sort, c'est à dire la distance la plus grande séparant l'illusionniste de son tas de poussière est égale au score de pouvoir de celui-ci multiplié par 300 mètres.

ÉCHO DE BABEL (Illusion) Réversible

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau : 4
Durée : *1 heure* Portée : *100 mètres*
Zone d'effet : *Créatures dans un rayon de 100 mètres*
Temps d'incantation : *1 action*
Composantes de sorts : *V, S, M (une plume d'un perroquet polyglotte et un fragment de pierre de la tour de Babel, écrasés ensemble)*

Explication/Description : En lançant Écho de Babel, l'illusionniste crée une zone d'illusion auditive qui altère la manière dont les langues sont perçues par toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. À l'intérieur de cette zone, chaque créature entend les paroles des autres dans une langue qu'elle désire comprendre, permettant une communication fluide entre des individus qui ne partagent pas une langue commune.

Cependant, à la discrétion du lanceur de sorts, ce sort peut être utilisé pour semer la confusion au lieu de l'entente, faisant en sorte que chaque créature perçoive les paroles des autres dans une langue qu'elle ne comprend pas, entravant ainsi la communication. Cette inversion peut être activée ou désactivée à tout moment pendant la durée du sort, tant que le lanceur de sorts maintient sa concentration. Écho des Babels peut être extrêmement utile dans des situations diplomatiques, permettant à des négociateurs de langues différentes de dialoguer sans interprète. Inversé, il peut également servir d'outil de désinformation ou de distraction en combat, plongeant les ennemis dans la confusion et empêchant les commandements ou les stratégies d'être communiqués efficacement. Ce sort ne nécessite pas que le lanceur de sorts comprenne les langues impliquées ; l'illusion crée simplement la perception de compréhension ou d'incompréhension. Toutefois, il est important de noter que le sort ne confère pas la capacité de lire ou d'écrire dans les langues affectées ; il influence uniquement la communication verbale.

GREMLINS (Convocation/Appel)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un engrenage unique)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Environ 180 mètres*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Justice* Zone d'effet : *Une armée ciblée*

Explication/Description : Ce sort cible une armée et invoque une nuée d'esprits invisibles pour la harceler. L'armée résiste au sort et annule son effet avec un jet de sauvegarde de Justice réussi. Tant que le sort reste actif, L'armée a un désavantage sur les jets d'attaque de -1, les jets de capacité et les jets de sauvegarde, et subit 3d8 dégâts au début de chacun de ses tours, car elle est magiquement désassemblée par les esprits. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 4ème.

MARQUE AVEUGLE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Chaman* Niveau 4
Composantes : *V, S, M Une poupée spirituelle marquée pour cibler l'armée.* Temps d'Incantation : *1 tour complet*
Portée : *Longue (400 mètres + 40 mètres / niveau)*
Cible : *Une armée marquée par le focalisateur spirituel*
Durée : *1 jour/niveau (voir ci-dessous)*
Jet de Sauvegarde : *Justice partiel* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Grâce à la poupée spirituelle, les sorcières spirituelles d'Albadia peuvent aveugler efficacement des armées beaucoup plus éloignées qu'un sorcier ou un magicien plus conventionnel. Effet du Sort : En couvrant la tête du focalisateur avec une main ou un tissu, l'armée marquée est alors aveuglée. L'effet dure tant que le focalisateur reste couvert, jusqu'à la durée maximale

du sort. Si le focalisateur est découvert, le sort se termine immédiatement. Si l'armée réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas aveuglée mais est plutôt éblouie (-1 à l'attaque) pendant un nombre de rounds égal au niveau du lanceur de sort.

MUR DE BRUME, (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Mage, Chaman* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une goutte d'eau et un peu de fumée)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *100 mètres*
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un mur de brume de 100 mètres de long, 20 mètres de haut*

Explication/Description :*(Brouillard de Guerre)* Ce sort crée un épais mur de brume qui masque la visibilité et dissimule les mouvements des troupes. Il peut être utilisé pour couvrir une retraite, avancer de manière furtive, ou confondre l'ennemi sur la position et le nombre de troupes. Le mur de brume est particulièrement utile pour les manœuvres tactiques, permettant aux commandants de déplacer leurs forces sans être détectés ou de préparer des embuscades +20% aux capacité de voleur (*Escarmouche, Infiltration, Embuscade, Camouflage, Espionnage*)

MURAILLE ILLUSOIRE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Chaman* Niveau 4
École de magie : *Illusion* Composantes : *V, S, M*
Portée : 1 kilomètre Temps d'incantation : *10 minutes*
Durée : *24 heures* Jet de sauvegarde : *Pouvoir*
Zone d'effet : *Un Château*

Explication/Description : Ce sort crée une illusion de muraille ou de fortifications autour d'un château-fort ou d'un village, donnant l'impression d'une défense solide. Cela peut dissuader les attaquants qui estime les défenses de base du bastion entre 0 et -3 suivant la puissance du lanceur de sort ou masquer les véritables défenses du village. Les composantes sont un fragment de muraille en miniature.

TERREURS NOCTURNES (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Mage, Sorcier* Niveau 4
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *120 mètres* Composantes : *V, S, M (un œil de corbeau*)
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Vous amplifiez la peur de l'obscurité qui sommeille dans le cœur de toutes les créatures. Sélectionnez une armée cible que vous pouvez voir dans la portée du sort. Chaque créature dans un rayon de 200 mètres autour de ce point devient effrayée par votre sort jusqu'au début de votre prochain tour et doit réussir un jet de sauvegarde de Justice ou devenir paralysée. Une armée paralysée peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même avec un succès. Les créatures immunisées contre la peur ne sont pas affectées par les terreurs nocturnes.

TRIPLE BALISTE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un petit modèle de baliste)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *300 mètres*
Durée : *1 heure* Zone d'effet : *Trois armée artillerie type I ou II*
Jet de sauvegarde : *Pouvoir (investigation) pour discerner l'illusion*

Explication/Description : Ce sort crée des illusions convaincantes de trois armées de balistes, et instruments de siège sur le champ de bataille de type I ou II (1-3 Type I 4-6 Type II) . Ces balistes semblent réelles et peuvent être utilisées pour tromper l'ennemi en lui faisant croire à une puissance de feu trois fois supérieure. Elles peuvent servir à détourner l'attention, à intimider abaissant leur moral provisoirement pendant toute la durée du sort de 10 - 40%, ou à induire en erreur les stratégies ennemies. Bien que les balistes illusoires ne puissent pas infliger de dégâts réels, leur présence peut avoir un impact psychologique important sur le moral et les décisions de l'ennemi.

SORTS DE NIVEAU 5

CRÉPUSCULE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un fragment de pierre de lune)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *90 mètres*
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un rayon de 100 mètres*

Explication/Description : "Crépuscule" plonge une zone spécifique dans une obscurité profonde et naturelle, simulant les conditions d'un crépuscule dense. Ce sort crée une pénombre qui réduit considérablement la visibilité, rendant difficile pour les ennemis de voir et de se déplacer efficacement. Surprise et initiative à +2 (La première attaque si elle est réussie est doublée) Il peut être utilisé pour masquer les mouvements des troupes alliées, préparer des embuscades, ou désorienter l'ennemi lors d'une attaque nocturne. La zone affectée par le sort devient un terrain idéal pour des opérations furtives ou pour prendre l'avantage dans des conditions de faible luminosité. +30% aux capacité de voleur (*Escarmouche, Infiltration, Embuscade, Camouflage, Espionnage*)

DÉFORMATION SOLAIRE (Altération/Illusion/Fantasme)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 5
Portée : *Spéciale* Durée : *1 tour/niveau*
Éléments : *V, S, M, un petit quartz de 100po*
Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *10x10 mètres/niveau*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort complexe multiplie une image sélectionnée par le magicien jusqu'à ce qu'elle remplisse la zone d'effet, créant une illusion impressionnante. Par exemple, un cheval devient un troupeau. Douze cavaliers deviennent une cavalerie. L'image choisie se répète d'elle-même dans le champ de vision flou, qui semble distordu par la chaleur naturelle. L'illusion est tout aussi impressionnante vue de l'arrière que de devant. Lorsqu'il jette ce sort, le magicien doit d'abord visualiser l'image qu'il veut multiplier à travers un petit cristal de quartz. Ensuite, le magicien désigne un objet de l'image - le monstre guerrier par exemple — comme point focal de l'illusion. Le magicien doit avoir touché l'objet, bien que cela ne soit pas nécessaire durant l'incantation. Le point focal sert "d'ancre" pour l'illusion. L'illusion se trouvant juste autour est la plus nette. Lorsque le point focal se déplace, l'illusion suit ; lorsqu'il s'arrête, l'illusion stoppe elle aussi. Par exemple, imaginez 10 guerriers qui veulent se faire passer pour une centaine (avec l'aide d'un magicien). La dague d'un guerrier est le point focal de l'illusion ; il chevauche un peu en avant par rapport à ses compagnons. S'il tombe et qu'ils continuent à chevaucher, soudain neuf guerriers émergeront de début de l'image — l'image d'un homme par terre, répétée pour ressembler à une centaine d'hommes au sol. Si, cependant, l'un des guerriers ramasse la dague et prend la place de l'homme mort, l'illusion continuera, plus ou moins intacte. Comme un mirage naturel, la déformation solaire est dérivée de la chaleur ondulante. Le sort tire la chaleur du désert et l'envoie dans le ciel, créant une brise juste derrière la nappe. Celle-ci est suffisamment chaude pour effrayer des chameaux qui passent au travers, mais elle n'inflige aucun dégât à des combustibles ou des créatures. Passer au travers de la nappe ne la détruit pas, de même que combattre à l'intérieur. Seule une dissipation de la magie, une dissipation d'un mirage ou la destruction du point focal peuvent briser l'illusion avant qu'elle n'expire — à moins que le magicien ne décide lui-même d'achever le sort. Il n'a pas besoin de se concentrer pour le maintenir. Même s'il meurt, l'illusion lui survit.

HURLEMENT LABYRINTHIQUE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (une souris morte)* Durée : *1 tour*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *180 mètres*

Explication/Description : En émettant le hurlement des bêtes affamées, vous provoquez une terreur intense chez tous les ennemis à moins de 180 mètres qui peuvent entendre. Ceux qui échouent à un jet de sauvegarde de Justice croient avoir été transportés dans un labyrinthe et être attaqués par des bêtes sauvages. Une armée affectée doit choisir soit d'affronter les bêtes,

subissant alors 7d8 points de dégâts psychiques avant que le sort ne se termine pour elle, soit de se recroqueviller en boule pour se protéger. Les armées qui se recroquevillent tombent à terre et sont étourdies jusqu'à la fin de votre prochain tour. À des niveaux plus élevés : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 2d8 pour chaque niveau de sort au-dessus du 5ème.

TRAHISON DE BELSAMETH (Enchantement)

Classe de personnage : *Illusionniste*, *Barde, Clerc Magicien, Sorcier* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Longue (300 mètres + 3 mètres/niveau)*
Cible : *Un Dirigeant d'armée ou une armée entière*
Durée : *Concentration + 1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Justice, annule*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Trahison de Belsameth est un sort qui manipule la perception d'une créature, la faisant croire que ses alliés sont en réalité des ennemis dangereux.
Effet du Sort : L'armée victime du sort perçoit ses alliés comme des ennemis et tente de les attaquer. Elle utilise ses meilleures attaques, armes ou sorts contre eux. Après avoir attaqué, elle cherchera à s'éloigner de ses alliés et du lanceur du sort. Les yeux du lanceur et de la cible deviennent noirs de jais pendant la durée du sort.
Utilisation : Utilisé pour semer la confusion et la discorde au sein de deux armées ennemies. Peut être employé stratégiquement pour affaiblir un groupe avant un affrontement direct. Exemple d'utilisation : Un Illusionniste de Belsameth lance Trahison de Belsameth sur une armée ennemie, la forçant à attaquer ses propres alliés, créant ainsi le chaos au sein du groupe adverse. Ce sort est particulièrement efficace pour briser la cohésion d'un groupe d'armée ennemie et peut être utilisé pour retourner un allié puissant contre son propre camp. La gestion de la situation après l'effet du sort est cruciale, car la victime peut réaliser sa manipulation une fois le sort terminé.

TRIPLE CATAPULTE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un petit modèle de catapulte)*
Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *90 mètres*
Durée : *1 heure*
Jet de sauvegarde : *Pouvoir (investigation) pour discerner l'illusion*
Zone d'effet : *Trois armées d'artillerie type III ou IV*

Explication/Description : "Triple Catapulte" crée trois illusions d'armées convaincantes d'armée d'artillerie type III ou IV (1-3 Type III 4-6 Type IV) sur le champ de bataille. Ces catapultes, mangonneaux, trébuchets semblent réels et peuvent être utilisés pour tromper l'ennemi, lui faisant croire à une capacité de siège supérieure ou à une menace imminente. Si l'illusion est de Type IV les catapultes peuvent être agrémentées de Scorpions, Onagres et Béliers. Bien que les catapultes illusoires ne puissent pas infliger de dégâts réels, leur présence peut avoir un impact psychologique important, abaissant leur moral provisoirement pendant toute la durée du sort de 30-60% influençant les décisions et les mouvements de l'ennemi. Ce sort est idéal pour des stratégies de diversion ou pour intimider l'adversaire avant un assaut.

SORTS DE NIVEAU 6

CHAMP DE BATAILLE DÉROUTANT DE TALEN (Illusion)

Classe de personnage *Illusionniste* Niveau 6
Composantes : *V, S, M Un prisme fissuré + 100po*
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (100 mètres + 10 mètres/niveau)*
Zone d'Effet : Rayon de 30 mètres
Durée : *Concentration + 1 round/2 niveaux de lanceur de sort*
Jet de Sauvegarde : *Justice (incrédulité)*
Résistance à la Magie : *Oui*

Description et Explication du Sort : "Talen's Confounding Battlefield" fait en sorte que chaque créature intelligente dans la zone d'effet prenne aléatoirement l'apparence de quelqu'un d'autre dans cette zone. Ce sort est utile pour l'évasion, mais des illusionnistes ingénieux ont trouvé de nombreuses autres utilisations créatives. Il peut causer un effondrement drastique dans les chaînes de commandement lorsqu'il est lancé sur un groupe de soldats ennemis pendant une bataille. Chaque créature intelligente dans un rayon de 100 mètres autour du lanceur de sort prend aléatoirement l'apparence d'une autre personne dans cette zone. Cette illusion s'étend au-delà de l'apparence physique pour inclure les objets portés et les sons de leurs voix. Un jet de sauvegarde de Justice réussi permet aux spectateurs de ne pas croire aux effets du sort.

DRAGON FANTÔME (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau : 6
Composantes : *V, S, M (un morceau de coquille d'œuf de dragon 100po)* Temps d'Incantation : *1 action*
Durée : Concentration, *jusqu'à 1 heure* Portée : *200 mètres*
Jet de Sauvegarde : *Justice (annule)*

Explication/Description : En utilisant ce sort, le lanceur transforme l'apparence d'une armée alliée volante pour lui donner l'apparence d'une « Escadrille de jeune Dragons » de taille moyenne. À la première vue de cette illusion, les observateurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Justice pour percer à jour l'illusion. Le lanceur peut utiliser une action pour rendre l'escadrille de dragon illusoire plus menaçant. Il choisit une créature à moins de 300 pieds (environ 90 mètres) du dragon illusoire pour effectuer un jet de sauvegarde de Justice. Si l'armée échoue, elle est effrayée par les "dragons". Elle reste effrayée jusqu'à ce qu'elle utilise une action pour réussir un jet de sauvegarde de Justice ou jusqu'à l'expiration de la durée du sort. À des Niveaux Supérieurs : Lorsque ce sort est lancé en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le nombre de dragons que l'illusion peut effrayer augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7ème et les dragons deviennent un « Escadron de Dragons vénérable »

FAVEUR DE DÉBORDEMENT (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau : 6
Temps d'Incantation : *1 action* Portée *: 300 pieds (environ 90 mètres)* Composantes : *V, S*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Ce sort cible une armée ennemie qui doit réussir un jet de sauvegarde de Justice. En cas d'échec, une armée illusoire apparaît et semble attaquer l'armée ennemie ciblée au corps à corps. Vos alliés bénéficient d'un bonus de (+2/+3) sur les attaques de mêlée contre la cible en raison de l'effet de distraction de l'illusion. La cible affectée répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite. À des Niveaux Supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le sort cible une armée supplémentaire pour chaque niveau de slot au-dessus du 6ème.

GLOBE ONIRIQUE (Enchantement/Divination)

Classe de personnage : *Illusionniste, Devin* Niveau 6
Éléments : *V, S, M Les éléments matériels de ce sort sont un globe en cristal (broyé durant la phase finale de l'incantation) et un morceau d'ambre. 100po* Portée : *Une armée visible*
Durée : *24 heures* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *Une armée* Jet de sauvegarde : *Sort annule*

Explication/Description : Ce sort piège une armée dans une sphère d'énergie magique. Une fois l'incantation achevée, l'illusionniste cible l'armée visée ; en combat, il doit réussir un jet de toucher. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussi annule le sort. Si celui-ci est utilisé en combat, le sujet reçoit un bonus de +2 à son jet de sauvegarde à moins d'être immobilisé par magie ou réduit à l'impuissance. Une armée endormie se voit infliger un malus de -4 à ce même jet. En cas d'échec du jet de sauvegarde, une sphère de force dont les effets ressemblent à ceux d'un *Sceau du serpent sépia* emprisonne l'armée qui flotte alors à l'intérieur dans un état de transe onirique. L'illusionniste peut essayer, une fois par heure, d'obtenir une réponse des créatures piégés. Un tel interrogatoire requiert toute sa concentration. A chaque question posée, le sujet a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts dont la réussite met en échec la lecture de ses pensées. Vous pouvez assigner un malus ou un bonus à ce jet selon le bon vouloir ou la mauvaise grâce du sujet à divulguer l'information recherchée. Certains sorts et objets

Magiques, tels qu'un *Bouclier mental* ou une *Amulette d'immunité à la détection*, feront échouer l'interrogatoire. Le sort peut être relancé sur une armée déjà prisonnière du globe pour prolonger les effets au-delà de la durée initiale de 24 heures. Les sujets ont alors droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, sans modificateur. L'armée peut recouvrer la liberté de deux façons. Le sort s'achève lorsque 24 heures se sont écoulées, et l'armée reste hébétée et incohérent pendant 1d4+1 rounds. On peut aussi briser la sphère avec un objet dur. Si elle rate un jet de sauvegarde d'objet contre les chocs violents, elle éclate et l'armée demeure inconsciente durant 4d4+4 tours.

ILLUSION INVERSÉE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Chaman* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 minute*
Portée : *Moyenne (80 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible, Effet ou Zone : *Hallucination qui couvre 55 m³ + 2,8 m³ / niveau* Durée : *Permanent*
Jet de Sauvegarde : *Justice, dévoile* Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G*

Explication/Description : Ce sort crée des hallucinations qui masquent des armées et les créatures qui la compose, les faisant apparaître comme des illusions.
Effet du Sort : Masquage : Objets ou créatures réels sont couverts d'une hallucination, les rendant moins crédibles ou réels.
Perception : Les objets masqués donnent l'impression d'être des illusions mal maîtrisées.
Interaction : Les observateurs doivent interagir avec l'objet réel pour réaliser sa véritable nature.
Dévoilement : Une sauvegarde de Justice réussie révèle la réalité de l'armée ; un échec maintient l'illusion.
Limitation : Peu d'effet sur les créatures avec une Intelligence inférieure à 7, car elles ne perçoivent pas les subtilités de l'illusion.
Utilisation : Ce sort est utilisé pour tromper et confondre, en faisant apparaître des armées réelles comme des illusions, ce qui peut être particulièrement utile dans des situations de tromperie ou de piège.

MIMÉSIS PHANTASMALE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Chaman* Niveau 6
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : *1 action*
Jet de protection : *Puissance rejeter les influences psychiques*
Portée : *30 mètres par niveau de lanceur de sorts*
Durée : *Jusqu'à dissipation, jusqu'à ce que le lanceur arrête le sort, ou jusqu'à ce que ce sort soit lancé à nouveau*
Zone d'effet : *Un nombre de cubes de 30 mètres de côté égal au niveau du lanceur de sorts*

Explication/Description : L'illusionniste crée une apparence phantasmale dans un lieu visible à 30 mètres par niveau de lanceur de sorts. L'illusion peut occuper un nombre de cubes de 30 mètres de côté égal au niveau du lanceur de sorts et peut inclure des éléments visuels, auditifs, olfactifs, et même tactiles. Si les observateurs n'ont aucune raison de croire que l'illusion est fausse, ils se déplaceront et percevront inconsciemment de manière à se conformer à ses qualités physiques apparentes, s'arrêtant devant des murailles, vacillant sous des coups de flèches imaginaires, et voyant leurs vêtements brûlés par des flammes phantasmales. L'illusion se comportera et agira de manière autonome conformément aux intentions du lanceur de sorts pour elle, mais elle ne peut pas s'éloigner de plus de 300 mètres de l'endroit où elle a été invoquée. Les monstres phantasmaux combattent comme s'ils étaient le lanceur de sorts et ne font pas plus de 1d8 de dégâts par coup, tandis que les périls, pièges, ou artilleries phantasmaux ne font pas plus de 1d8 de dégâts aux créatures affectées par eux. Les ennemis réduits à zéro point de vie tombent inconscients et se réveillent dix minutes plus tard avec 1 point de vie. Les créatures convaincues que l'illusion est fausse peuvent effectuer une sauvegarde Mentale (sous le Pouvoir divisé par 2) chaque tour pour rejeter ses influences psychiques, devenant immunisées contre ses effets.

MONDE CHAOTIQUE, (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, M (sept morceaux irréguliers de tissu coloré jetés en l'air)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Environ 180 mètres*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Pouvoir*
Zone d'effet : *Cube de 90 mètres centré sur un point à portée*

Explication/Description : "Monde Chaotique" crée un cube de 90 mètres centré sur un point à portée, rempli de lumières multicolores, de sons cacophoniques, d'odeurs surpuissantes et d'autres stimuli sensoriels déroutants. L'effet est vertigineux et écrasant pour tous ceux qui s'y trouvent. Tous les ennemis à l'intérieur du cube doivent réussir un jet de sauvegarde de Pouvoir ou être aveuglés, assourdis et tomber à plat ventre. Ils ne peuvent ni se tenir debout ni guérir de la cécité ou de la surdité tant qu'ils sont à l'intérieur de la zone d'effet. Cependant, ces conditions et la restriction à se tenir debout prennent fin immédiatement pour une créature qui quitte la zone d'effet du sort. Ce sort est idéal pour désorienter et handicaper les ennemis, créant une confusion totale et empêchant efficacement toute action coordonnée ou défense organisée au sein de la zone affectée.
Les jets de toucher sont -4 et la classe d'armure baisse de 2 points.

SORTS DE NIVEAU 7

ARMÉE PHANTASMATIQUE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Chaman* Niveau 7
Composantes : *V, S, M* Portée : *Personnel*
Temps d'incantation : *1 action* Jet de protection : *Aucun*
Durée : *Jusqu'à l'aube après le lancement du sort*
Zone d'effet : *Une armée phantasmatique semi-réelle*

Explication/Description : Le lanceur de sorts invoque des créatures phantasmatiques semi-réelles de n'importe quelle forme ou apparence qu'il désire, à condition qu'elle ne soit pas plus grande qu'un bœuf. Les serviteurs sont aussi intelligent qu'un humain et obéiront au lanceur de sorts avec une dévotion sans peur et suicidaire avec les effets d'une armée de type I avec +30 points de vie, une CA de 3, une vitesse de déplacement de 9 mètres par action, un modificateur de compétence de +1, des sauvegardes de 13+, et une attaque de mêlée infligeant 1d8+6 de dégâts Comme les créatures sont en partie phantasmatiques, les dégâts qu'elles infligent ne peuvent pas tuer les sujets ennemis, mais seulement les rendent inconscient pendant une heure avant qu'il ne se réveillent avec 1 point de vie. Le lanceur de sorts peut choisir une qualité spéciale pour la créature lorsqu'elle est invoquée : la capacité de voler à une vitesse de 9 mètres par mouvement, la duplication parfaite d'une personne particulière qu'ils ont vue, la capacité de former une connexion de parole télépathique avec le lanceur de sorts, ou la capacité d'utiliser efficacement les armes et armures normales. Les serviteurs dureront jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou l'aube après le lancement du sort. Au niveau 8 deux armées peuvent être créer et trois au niveau 9.

CHŒUR DES VOIX PERDUES (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Chaman* Niveau : 7
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes* Portée : *90 pieds*
Zone d'effet : *Cône de 60 mètres* Temps d'incantation : *1 action*
Composantes de sorts : *V, S, M (une petite boîte à musique qui ne s'ouvre pas, d'une valeur de 50 pièces d'or)*

Explication/Description : Le lanceur de sort invoque une multitude de voix éthérées et mélancoliques, percevables uniquement par les cibles choisies dans la zone d'effet. Ces voix semblent appeler les noms des cibles, suscitant des souvenirs et des émotions profondes, rendant difficile la concentration sur le champ de bataille ou lors de la réalisation de tâches nécessitant une attention particulière. Les cibles affectées doivent réussir un jet de sauvegarde de Justice ou être submergées par les voix, subissant un désavantage de -3 sur les jets d'attaque, les jets de sauvegarde, et les tests de compétence tant qu'elles restent dans la zone d'effet et que le lanceur de sort maintient sa concentration. Ce sort peut être particulièrement efficace pour briser les lignes ennemies, semer la confusion lors d'embuscades, ou même pour échapper à des poursuivants en exploitant leur vulnérabilité émotionnelle temporaire. Les effets du sort sont purement psychologiques et ne causent aucun dommage physique direct, mais l'impact sur le moral et la performance au combat peut être dévastateur. Abaissant leur moral provisoirement pendant toute la durée du sort de 50-80%

SORTS D'ILLUSIONNISTE (Niveau 8)

ÉCLIPSE DES SENS (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 7
Durée : *1 minute* Portée : *90 mètres*
Zone d'effet : *Sphère, 50 mètres de rayon*
Temps d'incantation : *1 action*
Composantes de sorts : *V, S, M (un fragment de miroir obscurci par de la fumée)*

Explication/Description : L'illusionniste tisse une illusion qui plonge une zone spécifiée dans une obscurité totale, masquant tous les sons, odeurs, et même sensations tactiles, créant une éclipse sensorielle complète pour tous ceux qui se trouvent à l'intérieur. Les créatures affectées par ce sort doivent réussir un jet de sauvegarde de Pouvoir ou être plongées dans un monde sans aucun stimulus sensoriel, incapable de voir, entendre, sentir ou ressentir leur environnement. Les créatures qui échouent à leur jet de sauvegarde sont désorientées et subissent un désavantage de -4 sur tous leurs jets d'attaque, jets de sauvegarde, et tests de compétences qui dépendent de ces sens. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde perçoivent une brume obscurcissante et un silence profond, mais peuvent encore percevoir des silhouettes et des sons étouffés, réduisant l'efficacité du sort sans le dissiper complètement. Ce sort n'affecte pas les sens magiques tels que la vision véritable, mais peut servir à isoler des ennemis, à couvrir une retraite, ou à créer une distraction. Son utilisation stratégique peut changer le cours d'une rencontre, permettant aux alliés de repositionner ou d'attaquer pendant que les ennemis sont plongés dans le chaos sensoriel. *Au niveau supérieur la zone d'effet augmente de 50%*

INVISIBILITÉ DE MASSE (illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien, Chaman* Niveau 7
Portée : *10 mètres/niveau*
Éléments : *V, S, M morceau de gomme arabique.*
Durée : *Spéciale* Temps d'incantation : *7*
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Il s'agit d'une extension du sort d'invisibilité, adaptée aux champs de bataille. Cet effet peut affecter toutes les créatures se trouvant dans une zone de 60 mètres sur 60, jusqu'à un maximum de 300 à 400 êtres de taille humaine (3 armées de type I), de 30 à 40 géants (2 armées de Type II ou III) et de six à huit grands dragons (1 armée de Type IV). L'effet se déplace avec l'unité combattante et n'est brisé que lorsque celle-ci attaque. Les individus s'éloignant de leurs camarades deviennent visibles. Le magicien peut mettre fin au sort par simple injonction.

PURGE DES VAURIENS (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (une miniature d'un château en argent et une goutte d'huile)*
Temps d'incantation : *10 minutes*
Jet de protection : *Sauvegarde de Maitrise pour demi-dégâts*
Portée : *Toucher*
Durée : *1 heure par niveau de lanceur de sorts*
Zone d'effet : *Les accès et remparts d'un château fort ou d'une forteresse*

Explication/Description : En lançant Purge des Vauriens, le lanceur de sorts protège un château fort ou une forteresse avec une série d'illusions de pièges magiques mais dangereusement réalistes. Les pièges se manifestent sous diverses formes : fosses cachées, oubliettes s'ouvrant sous les pieds des intrus, meurtrières d'où jaillissent des flèches illusoires, et murs déversant de l'huile bouillante. Chaque piège (1 au niveau 7 puis un supplémentaire par niveau) inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts à ceux qui tentent de franchir les défenses sans y être invités ou sans connaître les passages sûrs, comme déterminé par le lanceur de sorts au moment du lancement.
Les victimes des pièges peuvent effectuer une sauvegarde de Maitrise pour réduire les dégâts de moitié, reflétant leur capacité à percevoir une anomalie dans l'illusion au dernier moment ou à réagir assez rapidement pour éviter le pire de l'effet. Ce sort crée une défense complexe et multicouche autour du lieu ciblé, décourageant les assaillants et protégeant la forteresse (Bastion) contre les invasions et les incursions de vauriens et d'envahisseurs. L'effet du sort se termine soit après la durée spécifiée, soit lorsque le lanceur de sorts choisit de dissiper les illusions.

VOILE DE L'OUBLI (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien, Chaman* Niveau 7
Durée : *10 minutes/niveau* Portée : *90 pieds*
Zone d'effet : *Cône de 60 pieds* Temps d'incantation : *1 action*
Composantes de sorts : *V, S, M (une plume d'oiseau nocturne et un fragment de miroir)*

Explication/Description : Le lanceur de sort tisse une illusion si convaincante qu'elle peut effacer temporairement les souvenirs récents de ceux qui se trouvent dans la zone d'effet, les plongeant dans un état de confusion quant à leurs actions et intentions récentes. Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Pouvoir ou oublier les événements des dernières 10 minutes pour chaque niveau du lanceur de sort. Ce sort peut être utilisé pour faire échouer les plans d'un groupe d'ennemis en les désorientant juste avant une embuscade ou pour permettre une évasion discrète en effaçant la mémoire de la rencontre avec les cibles (Geôliers / Leaders). Les effets de ce sort ne modifient pas les souvenirs à long terme et ne peuvent pas être utilisés pour effacer des événements traumatisants ou importants dans la vie des cibles. Une fois le sort dissipé, les victimes peuvent ressentir une légère désorientation mais ne se souviendront pas spécifiquement de ce qui a été oublié.

SORTS DE NIVEAU 8

DÉSYNCHRONISATION PHANTASMAGORIQUE Niveau : 8

Type de sort : Illusion/Altération
Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien, Devin, Chaman*
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*
Portée : *300 mètres* Zone d'effet : *Cube de 10 mètres de côté/ niveau*
Temps d'incantation : *1 action*
Composantes de sorts : *V, S, M (un fragment de cristal qui a existé dans une faille temporelle)*

Explication/Description : Ce sort crée une zone d'illusion complexe entremêlée de brèches temporelles mineures, faisant apparaître des versions décalées dans le temps de la réalité à l'intérieur d'une zone spécifiée. Les ennemis pénétrants ou se trouvant dans la zone d'effet voient et interagissent avec des versions légèrement déphasées de leurs alliés, des obstacles, et du terrain, provoquant confusion et désorientation. Les attaques au sein de la zone peuvent frapper des cibles qui semblent être à un endroit, mais qui ont en fait bougé, rendant les assauts physiques et magiques incroyablement imprécis avec un malus à tous leurs jets de -3 au toucher, dégâts et de compétence, et de sauvegarde. Les ennemis doivent réussir un jet de sauvegarde de Pouvoir à chaque fois qu'ils tentent d'attaquer ou de cibler quelqu'un ou quelque chose dans la zone, sous peine de leur action échouer faute de viser le mauvais point dans le temps. De plus, les mouvements à l'intérieur de la zone sont affectés par des boucles temporelles, doublant effectivement le coût en mouvement pour traverser la zone. Les créatures affectées peuvent également subir des flashes d'événements futurs ou passés, distrayant davantage et imposant un désavantage sur les jets de concentration et les tentatives de lancer de sort. Il y a 10% de chance par tour que les armées ennemies subissent la perte de 1-10 ans de vieillissement. Pouvant finir par tuer toutes les créatures qui compose l'armée.

FANTÔME DU CHAOS (Illusion/Phantasme) Relique

Classe de personnage : *Illusionniste, Chaman* Niveau : 8
Durée : *1 minute par niveau* Portée : *300 pieds*
Zone d'effet : *Un rayon de 100 pieds centré sur un point choisi*
Temps d'incantation : *1 minute*
Composantes de sorts : *V (verbal), S (somatic), M (une relique d'un royaume oublié, consommée par le sort)*

Explication/Description : En incantant ce sort, l'illusionniste tisse une réalité alternée si convaincante qu'elle en devient temporairement tangible. Cette réalité est peuplée de créatures chaotiques et indomptables, issues des cauchemars et des rêves les plus horribles. Les créatures semblent réagir et interagir avec l'environnement et les êtres présents, bien qu'elles ne puissent infliger de réels dommages physiques. Les ennemis sont plongés dans un état de hantise et de terreur, d'incertitude et de confusion,

SORTS D'ILLUSIONNISTE (Niveau 8)

devant réussir un jet de sauvegarde de Justice à chaque tour pour Tenter d'agir normalement. Même en réussite, ils agissent avec un malus de -4 à toutes leurs jets en raison de la peur et de la confusion causées par les apparitions. Et l'impact sur le moral et la performance au combat peut être dévastateur. Abaissant leur moral provisoirement pendant toute la durée du sort de 50-80%

ILLUSION DE LA FORTERESSE IMPÉNÉTRABLE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 8
Durée : *1 jour* Portée : *500 mètres*
Zone d'effet : *Crée une illusion d'une forteresse couvrant jusqu'à 10 000 pieds carrés au sol, plus des tours et des structures élevées jusqu'à 100 pieds de haut.*
Temps d'incantation : *10 minutes*
Composantes de sorts : *V, S, M (un modèle réduit de forteresse fabriqué en cristaux coûtant au moins 5 000 pièces d'or, qui n'est pas consommé)*

Explication/Description : Ce sort crée l'illusion d'une forteresse massive et fortement fortifiée, complète avec des tours de guet, des portes massives, et des murs impénétrables d'une classe d'armure de -2 à -5. L'illusion est si convaincante qu'elle peut même simuler des textures, des sons (comme des gardes marchant sur les remparts ou des portes qui s'ouvrent et se ferment), et des odeurs (comme celle du métal et de la pierre). Les créatures examinant la forteresse de l'extérieur doivent réussir un jet de sauvegarde de Pouvoir contre la magie pour reconnaître l'illusion. Les créatures qui entrent dans la zone d'effet de la forteresse peuvent se déplacer à travers les murs illusoires sans en être empêchées, mais à moins de réussir un jet de sauvegarde, elles croient naviguer dans les couloirs et les salles comme si la forteresse était réelle. Les armées qui s'engagent dans ce combat (Assaut, siège, exploration) perdent leurs tours de combat jusqu'à la fin du sort.

MIRAGE DES SPHÈRES CONFLUENTES (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 8
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*
Portée : *300 mètres*
Zone d'effet : *Cercle de 100 pieds de rayon*
Temps d'incantation : *1 minute*
Composantes de sorts : *V (verbale), S (somatic), M (un kaléidoscope contenant des fragments de cristal de différentes dimensions, d'une valeur de 500 pièces d'or, qui n'est pas consommé par le sort)*

Explication/Description : Ce sort crée une illusion si convaincante qu'elle fusionne les perceptions de réalités multiples dans l'esprit des spectateurs, les plongeant dans un état de confusion extrême. Toute créature entrant dans la zone d'effet voit son environnement changer radicalement et de manière aléatoire à chaque instant : des forêts deviennent des déserts, des rivières se transforment en lave en fusion, et des alliés peuvent apparaître comme des ennemis. Les créatures affectées par le sort doivent réussir un jet de sauvegarde de Pouvoir à chaque tour pour agir normalement ; en cas d'échec, elles agissent de manière aléatoire, déterminée par le MJ, ou restent paralysées par l'incapacité de distinguer la réalité de l'illusion. Même ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent un malus de -4 à tous les jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence en raison de la difficulté à naviguer et à réagir de manière appropriée dans un environnement en constante mutation.

RAYON PRISMATIQUE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 8
Composantes : Vocale (V), Gestuelle (S)
Temps d'Incantation : 1 action
Portée : *200 pieds (environ 60 mètres)*
Durée : *Instantanée, ou 5 tours*

Explication/Description : Un rayon de couleur changeante jaillit de votre main. Effectuez une attaque de sort à distance contre une seule armée. L'effet du rayon dépend de la couleur dominante au moment où le faisceau atteint sa cible, déterminée en lançant 1d8.

1 Rouge : 8d10 dégâts de feu (Jet de sauvegarde de Maitrise pour réduire les dégâts de moitié)
2 Orange : 8d10 dégâts d'acide (Jet de sauvegarde de Maitrise pour réduire les dégâts de moitié)
3 Jaune : 8d10 dégâts de foudre (Jet de sauvegarde de Maitrise pour réduire les dégâts de moitié)
4 Vert : Cible empoisonnée 8d10 dégâts de poison (Jet de sauvegarde de Vitalité pour annuler l'effet)
5 Bleu : Cible assourdie (Jet de sauvegarde de Vitalité pour annuler l'effet)
6 Indigo : Cible effrayée (Jet de sauvegarde de Justice pour annuler l'effet)
7 Violet : Cible étourdie (Jet de sauvegarde de Vitalité pour annuler l'effet)
8 Changeant : Cible aveuglée (Jet de sauvegarde de Vitalité pour annuler l'effet)
Un jet de sauvegarde de Maitrise réussi réduit les dégâts de moitié. Un jet de sauvegarde de Vitalité ou de Justice divisé par 2 réussi annule l'effet ; une armée affectée répète le jet de sauvegarde à la fin de son tour, mettant fin à l'effet sur elle-même avec un jet de sauvegarde réussi. Sur un coup critique, le sort ne cause pas de dégâts supplémentaires, mais le lanceur de sort peut choisir la couleur du faisceau qui atteint la cible.

SIMULACRE DE MASSE (Illusion/Fantasme)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 8
Portée : *Toucher* Éléments : *V, S, M*
Durée : *Permanente* Temps d'incantation : *Spécial*
Zone d'effet : *Une armée* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Grâce à ce sort, le magicien est capable de créer la réplique d'une armée. Bien qu'elle semble totalement identique à l'original, elle en diffère par les points suivants : elle ne possède que 51% à 60% des points de vie de celle-ci ; il existe entre elles des différences de personnalité ; le simulacre ne dispose pas de certaines connaissances de son modèle ; de plus les sorts de *détection de la magie* ou une *vision véritable* peuvent révéler sa vraie nature. Le simulacre demeure toujours sous le contrôle absolu de son créateur. Aucun lien télépathique n'existant entre eux, les ordres doivent être communiqués d'une autre manière. Le sort crée la forme d'armée similaire, mais il s'agit encore que d'un zombie ; il est nécessaire d'utiliser une réincarnation pour lui donner une force Vitale, et un souhait mineur afin de lui conférer 40% à 65% (35+5d6) des connaissances et de l'armée originale. Le niveau du simulacre (s'il en possède un) est égal à 20% à 50% de celui de son modèle. La réplique est formée à partir de glace ou de neige. Le sort est invoqué sur une effigie grossière. Une partie l'armée à reproduire doit être placée au sein de celle-ci. Il est aussi nécessaire d'employer de la poudre de rubis. Le simulacre de l'armée ne peut en aucun cas augmenter sa puissance : il ne peut progresser en niveaux, ni augmenter ses capacités. S'il est détruit, il redevient de la neige et se fond dans le néant. Les dégâts infligés au simulacre peuvent être réparés par un processus requérant 100 po par point de vie et un laboratoire bien équipé.

VOILE DES MONDES SUPERPOSÉS (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien* Niveau 8
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure* Portée : *150 mètres*
Zone d'effet : *Sphère de 60 pieds de rayon*
Temps d'incantation : *1 action*
Composantes de sorts : *V, S, M (un morceau de miroir encadré d'or valant au moins 500 pièces d'or, qui n'est pas consommé)*

Explication/Description : Le lanceur de sort crée une illusion complexe qui superpose plusieurs réalités alternatives dans une zone spécifiée, rendant extrêmement difficile pour les ennemis de discerner ce qui est vrai de ce qui ne l'est pas. Dans cette zone, des images fantomatiques de bâtiments, créatures, et environnements apparaissent, se déplacent, et interagissent de manière crédible.
Les créatures doivent réussir un jet de Justice ou fuir. Les créatures qui restent à l'intérieur de la zone d'effet doivent réussir un deuxième jet de sauvegarde de Pouvoir à chaque fois qu'elles tentent d'attaquer, se déplacer, ou effectuer une action ciblant une autre créature, faute de quoi elles interagissent avec une illusion, rendant l'action inutile. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde parviennent à percevoir la superposition des réalités pour ce qu'elle est, mais avec désavantage à leurs jets d'attaque à -3 et de perception tant qu'elles restent dans la zone d'effet à cause de la distraction causée par les illusions. *Il y a 10% chance par tour que les créatures trouvent et passent dans un autre monde et ouvre ainsi un seuil. (Voir sort de magicien Niveau 9)*

SORTS DE NIVEAU 9

LABYRINTHE SUPÉRIEUR (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Environ 100 Kilomètres*
Composants : *V, S* Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*

Explication/Description : Ce sort fonctionne comme le sort *labyrinthe*, et créé des vallées et des montagnes mais la cible subit 4d6 de dégâts psychiques dus aux pièges et autres dangers à chaque fois qu'elle commence son tour dans le labyrinthe. Les dégâts sont réduits de moitié si la cible réussit un jet de sauvegarde de Maitrise, répété à chaque tour.
Évasion du Labyrinthe : S'échapper de ce labyrinthe est difficile. La cible doit utiliser une action pour effectuer un jet de sauvegarde sous le Pouvoir -4. Elle s'échappe lorsqu'elle réussit son deuxième jet de sauvegarde.

ENNEMI SUBCONSCIENT (Illusion/Fantasme)

Classe de personnage : *Illusionniste, Magicien, Devin* Niveau 9
Portée : *30 mètres* Éléments : *V, S*
Durée : *Concentration* Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : *Rayon de 70 mètres* Jet de sauvegarde : *Spécial*

Explication/Description : Ce sort met en présence une armée victime face à des images fantastiques de leurs ennemis les plus redoutés, causant un combat imaginaire qui semble réel mais se produit en fait en un clin d'œil. Le magicien doit pouvoir converser avec les victimes pour que le sort fasse effet. Durant l'incantation, il doit appeler les créatures devant être affectées, et les informer ensemble ou séparément que leur destin vient de les rattraper. La force de la magie est telle que même si les créatures réussissent leur jet de sauvegarde contre les Sorts, la peur les paralysera pendant un round entier et leur fera perdre 1d20 points de vie par round (ces derniers leur reviendront au bout de 6 tours). Un JS manqué les contraint à affronter leurs ennemis intimes, les adversaires qu'ils craignent le plus. Un réel combat doit alors avoir lieu, aucun moyen de fuite magique n'étant utilisable. L'ennemi combattu est considéré comme réel à tout point de vue. Les créatures affectées qui perdent le combat meurent. Si une créature abat son ennemi subconscient, elle s'aperçoit qu'elle n'a reçu aucune blessure et possède toujours objets ou sorts qu'elle avait cru utiliser au cours du combat. Si la chose est applicable, vaincre un ennemi subconscient rapporte des points d'expérience. Bien que chaque round de combat soit normal, il ne prend qu'un dixième de round. Durant toute la durée du sort, le magicien doit se concentrer intensément. Si le combat se prolonge au-delà de dix rounds, les créatures ayant réussi leur jet de sauvegarde peuvent entrer en action. Si le magicien est dérangé, l'ennemi subconscient disparaît immédiatement. Les créatures attaquées tandis qu'elles sont paralysées par la peur sont immédiatement libérées de cette inertie.

RÉALITÉ FRAGMENTÉE (Illusion)

Classe de personnage : *Illusionniste* Niveau : 9
Durée : *Jusqu'à ce que brisé (maximum 24 heures)*
Portée : *500 mètres*
Zone d'effet : *Un rayon de 100 mètres centré sur un point choisi*
Temps d'incantation : *1 minute*
Composantes de sorts : *V, S, M (un prisme de cristal valant au moins 1 000 pièces d'or, qui n'est pas consommé)*

Explication/Description : Le lanceur de sort crée une réalité illusoire complexe qui englobe une vaste zone, altérant profondément la perception de tous ceux qui s'y trouvent. Au sein de cette zone, le lanceur peut modifier la topographie, créer des structures inexistantes, ou même simuler une armée entière de type I-IV (Aléatoire). Les créatures à l'intérieur de la zone d'effet voient, entendent, sentent et ressentent l'environnement comme le souhaite le lanceur, mais sans subir de dommages réels. Les ennemis sont désorientés, ne pouvant distinguer la réalité de l'illusion, ce qui les rend vulnérables aux attaques ou peut les inciter à fuir. Un jet de sauvegarde de Justice réussi permet à l'armée ciblée de percevoir des fissures dans l'illusion, réduisant son efficacité de 50% mais sans la dissiper entièrement. Cependant, les actions directes contre les illusions (par exemple, marcher à travers un mur illusoire) nécessitent un autre jet de sauvegarde qui annule l'illusion.

LES SORTS DE SORCIER

SORTS DE NIVEAU 4

CHEMIN OBSCUR (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une magnétite 100po)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Environ 90 mètres*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Jusqu'à 150 mètres de long et 30 mètres de large*

Explication/Description : "Chemin Obscur" crée un pont ou un chemin là où il n'en existait pas auparavant, pouvant combler un gouffre ou créer un passage lisse à travers un terrain difficile pour faciliter le déplacement. Le chemin mesure 30 mètres de large et jusqu'à 150 mètres de long, et peut supporter jusqu'à environ 2 tonnes de poids à la fois. Si une créature ajoute plus de poids que le chemin ne peut en supporter, elle s'enfonce à travers le chemin comme s'il n'existait pas ou chute (1d6/3m contondant à partir de 3m max 20d6 jet de sauvegarde aux moines et voleurs-acrobate)

CONSÉCRATION DE CHARDUN (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 4
Composantes : *V, S, M 200po*
Temps d'Incantation : *1 heure* Portée : *Armée Visible*
Cible : *Une armée de Mort Vivant visible et contrôlée*
Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Justice annule (spécial)*
Résistance à la Magie : *Oui (spécial)*

Explication/Description : Ce sort rare est utilisé uniquement par les fidèles de Chardun, Toute armée (Infanterie ou Archers) de mort-vivant digne par Chardun reçoit la faveur de Chardun, qui se manifeste en accordant a cette armée les avantages spéciaux de cavalier de l'enfer habituellement réservés aux chevaliers noirs Ces chevaux, palefroi de la nuit rendent l'infanterie ciblée en une cavalerie du même type. Ceux jugés indignes par Chardun (du mauvais alignement autres que Loyal Mauvais) sont complètement détruits, au-delà de la résurrection sauf par un *souhait majeur* ou un *miracle*.

FUREUR DE GORK (Convocation/Appel/Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Clerc, Chaman*
Niveau 4
Éléments : *V, S, M Un fragment de météorite imprégné de l'énergie chaotique de Mork, d'une valeur de 50po.*
Cible : *Une unité ennemie*
Portée : *60m*
Zone d'effet : *Une unité ciblée*
Durée : *Jusqu'au début du prochain tour de l'adversaire*
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : *Aucun pour l'effet de déplacement, Maitrise pour les dégâts*

Explication/Description : En invoquant la Fureur de Gork, le lanceur de sort canalise la puissance protectrice et la colère destructrice de Gork pour défendre ses alliés Gobelins Hobgobelins et Globours ou autre armée monstre chaotique de type I ou II et punir ses ennemis. Ce sort unique combine la protection divine, le déplacement forcé et la puissance destructrice en un seul acte de volonté magique. Toutes les unités alliées dans un rayon de 300m autour du lanceur de sort reçoivent une sauvegarde magique de +3, les protégeant contre les attaques ennemies jusqu'à la fin du combat face à l'adversaire.
Repoussement de Gork : Une armée ciblée dans un rayon de 60m est frappée par une force invisible, la repoussant de 5D6 vers son ancienne position, semant la confusion et désorganisant ses rangs. Les unités ne peuvent pas être blessées par ce sort, mais leur position stratégique peut être gravement compromise.
Éclair de Destruction : En plus de l'effet de repoussement, l'unité ciblée subit l'équivalent de trois attaques magiques, traitées comme des tirs ou attaques ordinaires sans sauvegarde d'armure possible. Les cibles comptent comme n'ayant aucune armure contre ces attaques, reflétant la puissance destructrice de Gork.

SORTS DE SORCIER (Niveau 4)

LAME JUMELLE (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une arme de mêlée ayant appartenu à un allié décédé)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Tactile* Durée : *Concentration, jusqu'à 4 rounds*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Une arme de mêlée*

Explication/Description : "Lame Jumelle" permet au lanceur de sort de toucher les armes de mêlée ayant appartenu à des soldats décédés d'une armée détruite, lui insufflant une vie temporaire. Les armes s'animent et volent au combat, rejoignant une autre armée alliée (choisi par le lanceur et situé à moins de 50 mètres) et restant à ses côtés pendant ses déplacements. Si les armes sont forcées de se déplacer à plus de 50 mètres de cette armée alliée, le sort prend fin. Les armes attaquent avec un modificateur égal au type de l'armée alliée choisie (Une armée de type IV) aura un bonus de +4 au toucher et au dégâts. Elles infligent des dégâts uniquement basés sur son propre bonus magique inhérent. L'arme combat pendant jusqu'à 4 rounds, après quoi elle tombe au sol. Ce sort est idéal pour honorer la mémoire d'un allié tombé au combat en permettant à son armée de continuer à se battre, offrant un soutien supplémentaire et un avantage tactique sur le champ de bataille.

LOCALISATION DE CADAVRE (Divination)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Devin* Niveau 4
Temps d'Incantation : *1 round*
Portée : *Longue (1200 mètres +12 mètres/niveau)*
Cible, Effet ou Zone : *Vous* Durée : *1 minute/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Non* Résistance à la Magie : *Non*
Composantes : *V, G, M, Un petit morceau de parchemin avec le nom du défunt écrit dessus.*

Explication/Description : Ce sort permet au sorcier ou au prêtre de localiser les cadavres d'une armée dans une zone étendue.
Détection : Le prêtre sait intuitivement où se trouve les cadavres d'une armée défunte à portée du sort.
Limitations : Ne fonctionne pas si les corps ont été désintégrés ou détruit. Portée Temporelle : Aucune limite de temps entre la mort et la détection. Utilisation : Utile pour trouver des sépultures anciennes ou des corps cachés. Direction : Le sorcier reçoit des indications précises sur la direction et la distance du cadavre.
Actualisation : La direction est constamment mise à jour pendant la durée du sort. Idéal pour les enquêtes, exploration, la récupération des corps importants, ou la recherche de sépultures historiques.

MAIN NOIRE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Clerc* Niveau 4
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *30 mètres* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : Vitalité (avec malus)
Zone d'effet : Une armée ciblée

Explication/Description : "Main Noire" permet au lanceur de sort de canaliser les forces obscures dans son poing et de projeter une flamme sombre paralysante sur une armée à moins de 30 mètres. Avec une attaque de sort à distance réussie, le sort draine la vitalité de la cible et la transfère au lanceur. Pendant la durée du sort, l'armée subit un désavantage sur les attaques de -1, les jets de capacité et les jets de sauvegarde effectués avec Puissance, Maitrise et Vitalité, tandis que le lanceur bénéficie d'un avantage de +1 sur ces mêmes actions. À la fin de chaque tour, la cible affectée doit effectuer un jet de sauvegarde de Vitalité avec désavantage. Un succès met fin à l'effet du sort. "Main Noire" est particulièrement efficace pour affaiblir un adversaire puissant, en réduisant sa capacité à combattre efficacement et en renforçant simultanément le lanceur de sort. Aux niveaux supérieurs le bonus augmente tous les deux niveaux de 1 jusqu'à un maximum du +3. Exemple si le sort est lancé au niveau 6 (+2) niveau 8 (+3).

MANGEUR D'OS (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Chaman* Niveau 4
Eléments : *V, S, M 50po* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Cible : *Une armée composée d'Orque, d'Ogre ou de Troll*
Portée : *Une armée alliée ciblée*
Zone d'effet : *Une armée de Type I-IV*
Durée : *20 minutes par niveau* Temps d'incantation : 1

Explication/Description : Votre Armée d'Orque d'Ogre ou de Troll, Gobelins et monstre de la même espèce en mâchant des os secs, ils broient des fémurs, des côtes et des crânes. Lorsqu'ils pointent alors leurs ennemis en crachant leurs malédictions sanglantes gagnent des bonus de puissance qui leur accorde +2/+4 aux dégâts et abaisse leur classe d'armure de 1
Effets : Compte comme trois attaques sans sauvegarde d'armure. Le sort provoque ces trois attaques comme pour une attaque normale. De plus, les jets de 5-6 de *Bone Cruncher* causent de la confusion. Le Magicien doit pouvoir voir la cible et ne peut pas lancer le sort dans un combat. Ce sort reflète la brutalité et la résilience des Ogres, utilisant des moyens grotesques pour renforcer leurs capacités au combat, que ce soit par l'augmentation des attaques ou par l'amélioration de leur résistance.

MARÉE DE SANG (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Chaman* Niveau 4
Composantes : *V, S* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Toucher* Cible : *Une armée* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité annule* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Le lanceur de sort doit se faire une petite coupure sur son corps, puis lancer le sort. Une armée victime affectée par "BloodWater" ne ressent aucun changement extérieur ; cependant, la prochaine fois que l'armée subit une coupure par arme tranchante, les blessures, leurs sangs ne coagulent pas. Ces armées affectées par ce sort subissent des dégâts de saignement dans les rounds suivants, basés sur l'arme qui a d'abord infligé les dégâts. Au round suivant les dégâts initiaux, l'armée victime subit automatiquement des dégâts de l'arme tranchante. Par exemple, une armée frappée par une autre armée équipée d'épée longue subit les dégâts initiaux (1d8 plus tous les bonus), puis subit des dégâts supplémentaires (1d6 au round suivant, 1d4 au round suivant, sans bonus) alors que son sang coule de la plaie. Une attaque par une armée qui utilise des épées à deux mains cause 2d6 initialement, puis 2d4 au round suivant. Aucun autre dégât n'est pris dans ce cas, car les dés de dégâts ne peuvent pas être réduits en dessous de d4.

SACRIFICE PARTAGÉ (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Chaman* Niveau 4
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *18 mètres*
Composants : *V, S* Durée : *1 heure*

Explication/Description : Vous liez votre force vitale à celles de deux de vos armées. Chacune de vos armées subit 5-20 points de dégâts nécrotiques qui ne peuvent pas être réduits mais peuvent être guéris normalement, car ils canalisent leur énergie dans un bassin d'essence de vie contenant les points de vie donnés. En tant qu'action, toute armée ayant contribué au bassin de points de vie peut soigner une autre armée en la touchant et en canalisant des points de vie du bassin dans la l'armée blessée. L'armée blessée récupère des points de vie égaux à votre modificateur de capacité de lancement de sorts, et les points de vie restants dans le bassin diminuent du même montant. Cela peut être répété jusqu'à ce que tous les points de vie dans le bassin soient épuisés ou que la durée du sort expire.

TERRE CORROMPUE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Mage, Clerc, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une poignée de terre morte)*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : 150 mètres
Jet de sauvegarde : Vitalité (pour résister aux effets nocifs)
Zone d'effet : *Un rayon de 200 mètres* Durée : *1 heure*

Explication/Description : Ce sort infecte une zone du champ de bataille, transformant la terre en un sol corrompu et malsain. La zone affectée devient un terrain difficile, ralentissant les mouvements de 10 à 60% (1d6) et pouvant infliger des dégâts (1d6 / tour)) ou des maladies à ceux qui s'y aventurent (*Voir Guide du maitre page 10. Lancez 1d10 Table des maladie ou troubles 1-6 Table des infections parasitaires 7-10*) (Terre corrompue peut également affaiblir les ennemis (CA-1), réduisant leur efficacité au combat. Ce sort est particulièrement utile pour contrôler des zones stratégiques, créer

des obstacles ou affaiblir les forces ennemies avant ou pendant un affrontement.

SORTS DE NIVEAU 5

ARCHERS SPECTRAUX DE TANIL (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier / Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M Une flèche non magique +100po*
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (100 mètres + 10 mètres / niveau)*
Zone d'Effet : *40 mètres carrés + 10 mètres carrés / niveau*
Durée : *Instantanée* Résistance à la Magie : *Non*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise pour demi-dégâts*

Explication/Description : "Tanil's Spectral Archers" doit être lancé sur une flèche non magique avant qu'elle ne soit tirée. En vol, la flèche enchantée se transforme en une volée de centaines de flèches, s'abattant sur une zone de 40 mètres carrés plus 10 mètres carrés par niveau de lanceur de sort. Tous ceux dans la zone ciblée, y compris les alliés du lanceur de sort, doivent réussir un jet de sauvegarde de Maitrise ou subir 4d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sort (maximum de +20). Les flèches disparaissent dès qu'elles infligent des dégâts. Ce sort n'est pas efficace avec des flèches magiques.

ARME D'OMBRE (Altération) Réversible Niveau 5

Classe de personnage : *Sorcier*
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Toucher*
Composant : *Une dague maudite 100po*
Cible : *Armée équipée*
Durée : *1 minute/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Le sort crée des armes à partir des ombres environnantes, pouvant prendre la forme d'une épée, d'une masse, ou d'autres armes. Toutes les armes d'ombre équipe une armée au choix et infligent 1d6 dégâts, avec des critiques selon le type d'arme. Le lanceur créer plusieurs armes d'ombre afin d'équiper toute une armée. Les armes ne peuvent être maniée que par la personne à qui elle est donnée et disparaît si elle est posée ou donnée à quelqu'un d'autre.
Bonus d'Attaque : +2, considérée comme une arme magique +2.
Bonus de Dégâts : Commence à +0, mais augmente à chaque attaque réussie. Augmentant ainsi son bonus de dégâts (1d6 +1, etc.). Le bonus de dégâts ne peut pas dépasser le quart du niveau du lanceur du sort. De plus l'attaque fait perdre un 1d6 point de vie temporaire mais à chaque attaque réussie, transférant ces points à l'armée alliée.

CHARNIER, (Nécromancie)

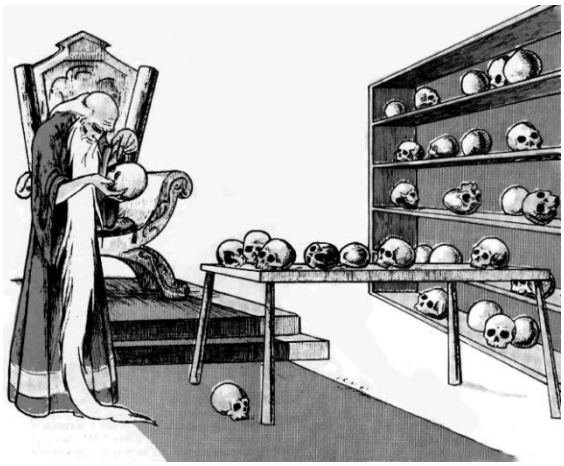
Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Clerc* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un fragment d'os ou une poignée de terre de cimetière)* Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *50m*
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Vitalité (pour résister à l'empoisonnement)* Zone d'effet : *Un rayon de 50 mètres*

Explication/Description : Ce sort crée une zone empoisonnée qui émane une aura de mort et de décomposition. Toute armée entrant dans cette zone risque d'être empoisonnée, subissant des dégâts 1d6 par tour au fil du temps et une diminution de ses capacités physiques. Le sort peut être utilisé pour contaminer des sources d'eau, des zones de ravitaillement, ou pour affaiblir les troupes ennemies avant ou pendant un affrontement. La zone affectée par "Charnier" devient un terrain dangereux, dissuadant l'ennemi de l'utiliser ou de s'y déplacer. Test de moral : Justice à -4.

CONDAMNATION (Nécromancie)

Classe de personnage : Sorcier, *Clerc, Mage, Chaman* Niveau 5
Composantes : *V, G, M (Crânes d'humains mort de maladie réduit en poudre, 200 po moisissure de cimetière, goutte de sang d'homme mort)* Temps d'Incantation : *1 tour entier*
Portée : *Une Armée ciblée visible*
Cible : *Une Armée* Durée : *Permanente*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité, annule* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Ce sort rend la cible imperméable aux soins magiques, nécessitant des méthodes de guérison naturelles ou des sorts spécifiques pour lever la malédiction.
Soins Naturels : Les méthodes de guérison naturelles restent efficaces.



CONTAGION DE MASSE

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Druide, Chaman* Niveau 5
Portée : *30 mètres* Éléments : V, S Durée : *Permanente* Jet de sauvegarde : *Vitalité annule*
Temps d'incantation : 5 Zone d'effet : *Rayon de 30 mètres*

Explication/Description : Grâce à ce sort, le prêtre cause une maladie grave et débilitante dans une armée. Les individus affligés sont immédiatement atteints par des symptômes douloureux et absorbants : abcès purulent, furoncles, lésions, taches, et ainsi de suite. Puissance, Maitrise et Culture sont réduits de 2 points et les jets d'attaque ajustés de -2. (Perte de 5d6 points de vie) Les effets persisteront jusqu'à ce que le personnage bénéficie d'un sort de guérison des maladies ou qu'il prenne 1d3 semaines de repos complet pour récupérer. Les personnages ignorant la contagion pour plus d'une journée seront susceptibles à des maladies plus graves, à la discrétion du MD.

DÉGÂT MAXIMUM (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Devin, Magicien* Niveau 5
Portée : 0 Éléments : *V, S, M 50po*
Durée : 1 tour Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort permet à toutes les armées équipées d'armes non magiques d'infliger le maximum de points de dégâts le round suivant l'incantation (et pendant ce tour seulement). Le magicien peut enchanter une d'armée égale au quart de son niveau. Les armes magiques ne sont pas affectées par ce sort.

ENTRAVE MONTURE DE MASSE (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Druide* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : 180 mètres
Composantes : *V, S* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*

Explication/Description : Lorsque vous lancez le sort « Mass Hobble Mount », vous lancez un sort à distance contre une armée composée de chevaux, loups ou autres bêtes à quatre ou deux pattes utilisées comme montures dans un rayon de 180 mètres autour de vous. Les cibles peuvent être de différents types de bêtes et avoir un nombre différent de pattes. Chaque armée (cavalerie)

SORTS DE SORCIER (Niveau 5)

touchée par votre sort est handicapée de manière à ne pas pouvoir se déplacer à sa vitesse normale sans subir de blessures. Elle réduit sa classe de manœuvrabilité (CM) de 2 rangs. Une armée affectée qui se déplace de plus de la moitié de sa vitesse de base pendant un tour subit 4d6 dégâts contondants. Ce sort n'a aucun effet sur une armée que votre MJ juge ne pas être une monture. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau de slot au-dessus du 5ème.

HÉRÉSIE (Divination)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Druide, Chaman Niveau* : 5
Composantes : *V, S, M (une miniature du dieu local à écraser 50 po)* Cible : *un conté, un village, un château, une armée*
Zone d'effet : *Un conté ou une armée tous les 5 niveaux du lanceur de sort* Portée : *Toucher*
Durée : *1 mois* Jet de protection : *Justice*

Explication/Description : Le sort Hérésie est une puissante invocation qui sème le doute et la confusion théologique dans l'esprit des habitants d'un ou plusieurs comtés, ciblant spécifiquement leur foi et leur dévotion envers les divinités et les prêtres qui les représentent. En puisant dans le pouvoir de la foi et en utilisant les essences de foi et d'influence comme catalyseurs, le lanceur de sorts érode temporairement la structure spirituelle qui soutient la dévotion religieuse dans les comtés affectés. Les comtés touchés par Hérésie subissent une crise de foi, pendant laquelle aucun revenu spirituel ou matériel lié aux actifs de foi ne peut être généré. Cela peut entraîner une diminution de la puissance des prêtres, une réduction des bénéfices tirés des institutions religieuses, et potentiellement affaiblir les protections magiques ou divines qui dépendent de la foi des habitants. L'effet du sort dure trois mois, au cours desquels les efforts pour restaurer la foi ou contrer la propagation de l'hérésie peuvent être entrepris, mais seront confrontés à des défis significatifs. Hérésie représente non seulement une attaque sur les croyances religieuses mais aussi une stratégie potentiellement dévastatrice dans les conflits où la foi joue un rôle central dans la cohésion sociale et politique. Si le jet de justice est raté les habitants détruisent les temples de l'ancien Dieu ciblé. Et les armées qui occupent les lieux n'obeissent plus à leur chef religieux.

LIER LES AILES (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Mage, Devin, Chaman* Niveau 5
Portée : *120 mètres / niveau* Eléments : V
Durée : *1 round / niveau* Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : *Une armée volante* Jet de sauvegarde : *Spécial*

Explication/Description : Lier les ailes est un sort de combat très efficace contre toutes les armées volantes de type I et II et connu de très peu de dragon. Quand le sort est lancé, il crée une toile ou filet de force qui s'enroule autour de la cible. Ce filet de force a le même effet qu'une attaque de saisie : le dragon est incapable de voler et plonge vers le sol. Les armées ciblées reçoivent un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets du sort. A la fin de chacun des rounds suivants, il a le droit à un autre jet de sauvegarde contre les sorts, mais cette fois avec une pénalité cumulative de -2. Un jet de sauvegarde réussit signifie que la créature s'est libérée du filet de force. Lier les ailes reste effectif jusqu'à expiration du sort, que la victime réussisse sa sauvegarde, que le lanceur meurt ou soit rendu inconscient, que le lanceur annule le sort, ou que la victime s'écrase au sol. La règle est que l'armée volante subit 2d6 points de dégâts par 3 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. Si les magiciens humains ou demi-humains essayent de développer leur propre version de ce puissant sort, ils découvriront un sort de 8ème niveau qui lies les ailes des armées volantes de type III et IV.

OMBRES ANIMÉES (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 action* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Portée : Longue *(350 mètres +3 mètres/niveau)*
Zone : *Une armée* Durée : *1 tour/niveau*
Résistance à la Magie : *Non* Composantes : G

Explication/Description : Le sort Ombres animées permet de transformer les ombres en tentacule sous le contrôle du lanceur, utilisable pour attraper ou immobiliser des cibles armées

Effet du Sort : Transforme une ombre en tentacule intangible, pouvant s'allonger de 1.5 mètre par niveau du lanceur.
Le tentacule peut attaquer et saisir des cibles, leur infligeant des pénalités (-2 aux attaques, -4 à la Maitrise). Les victimes doivent réussir un test de Pouvoir pour lancer des sorts lorsqu'attrapées. Les tentacules peuvent immobiliser ou permettre aux victimes de se déplacer à la moitié de sa vitesse. A haut niveau (7 et plus) de nouvelles armées (une supplémentaire au-dessus du niveau 7) peuvent être désignées par le lanceur avec une action standard. Les victimes peuvent tenter de se libérer avec un test de Puissance ou un jet sous « invasion de monstre »
Utilisation : Utile pour capturer ou restreindre des ennemis magiciens (qui ne peuvent plus lancer de sort composante gestuelle) sans les blesser. Peut être utilisé pour contrôler le champ de bataille ou protéger des zones. Exemple d'Utilisation : Un Sorcier de niveau 10 utilise Ombres animées pour créer des tentacules de 10,5 mètres de longueur, capable d'immobiliser des ennemis et de les contraindre à des tests de Pouvoir pour lancer des sorts.

RÉPARER LES MORT-VIVANTS (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier / Clerc* Niveau 5
Composantes : *V, S, M 200po* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : Une armée ciblée
Cibles : *Une armée de squelettes, cadavres ou zombies touchés*
Durée : *Instantanée* Résistance à la Magie : *Oui*
Jet de Sauvegarde : *Justice annule (inoffensif, objet)*

Explication/Description : La puissance du sort "Repair Dead" s'est révélée particulièrement évidente lors du Premier Siège de Hollowfaust. Au cours de la bataille, les sutak ont détruit des légions entières de serviteurs morts-vivants, et les minions de Thulkas ont presque envahi la Cité des Nécromanciens. Cependant, grâce à "Repair Dead", les membres de la Société des Animateurs naissante ont pu continuer à fournir à Hollowfaust un approvisionnement apparemment inépuisable de guerriers squelettiques. Avec "Repair Dead", le lanceur de sort répare instantanément une armée de squelette ou de zombie animé par le lanceur de sort, Les squelettes et zombies animés sont instantanément réparés et restaurés à leur total de points de vie maximum. Les squelettes et zombies détruits ne sont pas restaurés, seuls ceux qui ont été endommagés le sont.

SCEAU DE SOUVERAINETÉ (Conjuration/Enchantement) Rituel

Classe de personnage : *Sorcier, toutes les classes* Niveau 5
Portée : *Spéciale*
Éléments : *V, S, M (un sceptre en fer valant au moins 500 pièces d'or et une couronne tressée avec des brins d'herbes provenant du territoire visé)*
Durée : *Permanente jusqu'à révocation ou conquête*
Temps d'incantation : *1 heure*
Zone d'effet : *Une province ou territoire défini*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Le sort "Sceau de Souveraineté" permet à un conquérant de revendiquer formellement un territoire et sa population après avoir vaincu les forces ennemies ou les avoir forcées à la retraite. En établissant un lien mystique entre la lignée du lanceur et le domaine ciblé, ce sort cimente le contrôle sur la région concernée, facilitant l'intégration et la gouvernance sous le nouveau régime. Lors de l'incantation, le lanceur doit se trouver sur le territoire à revendiquer et effectuer un rituel qui implique la

présentation du sceptre et de la couronne à chaque point cardinal du territoire, invoquant la terre, l'eau, l'air, et le feu pour témoigner et sceller son autorité sur la province. Ce sort ne garantit pas la loyauté immédiate de la population ou l'absence de résistance future, mais il établit une fondation magique pour la souveraineté, rendant les contestations de pouvoir plus difficiles et augmentant la légitimité du conquérant aux yeux des habitants et des forces surnaturelles du territoire.
Le "Sceau de Souveraineté" ne peut être dissous que par le lanceur, par la conquête du territoire par une autre force, ou par un sort de magie puissant tel que "*Dissipation de la Magie*" ciblant spécifiquement le sceau. Si le lanceur meurt sans héritier désigné, le sceau perd progressivement son pouvoir jusqu'à ce qu'il s'évanouisse complètement, ouvrant la voie à de nouvelles revendications.
Remarque : Le succès de ce sort dépend fortement de la préparation et de la capacité du lanceur à maintenir le contrôle politique et militaire du territoire. Sans une gouvernance efficace et la reconnaissance des dirigeants locaux, le sortilège fournit un avantage magique et religieux mais ne remplace pas la nécessité d'une administration compétente et la présence d'un conseil avec ses 12 ministres.

SERMENT CONTRAIGNANT (Nécromancie) Rituel

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : *10 minutes*
Portée : *300 mètres* Durée : *Jusqu'à ce qu'il soit dissipé*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Deux ou plusieurs Armées*

Explication/Description : "Serment Contraignant" scelle un accord entre deux ou plusieurs royaumes avec un serment solennel au nom de leur Dieu. Le sort utilise des rituels de bénédictions et des symboles pour formaliser le serment, dont les termes et les conséquences en cas de violation sont clairement énoncés. Si une partie viole le serment, elle est frappée d'une malédiction ou d'une autre pénalité choisie par le lanceur de sort, sous réserve de l'approbation du MJ. Ce sort ne peut être dissipé par *"Dissipation de la Magie*" mais peut être levé par "*Dissiper le Mal et le Bien*", "*Enlever la Malédiction*", ou un "*Souhait Majeur*". "*Enlever la Malédiction"* fonctionne uniquement si le niveau du sort utilisé pour le lancer est égal ou supérieur à celui utilisé pour jeter "Serment Contraignant". Toutes les parties sont immédiatement informées si le serment est rompu ou si l'effet est retiré, mais sans autres détails. La violation du serment par une partie peut invalider le serment pour les autres, mettant fin au sort pour tous les autres royaumes affectés, bien que les effets de malédiction déjà accordés restent jusqu'à leur dissipation. Ce sort est idéal pour sceller des pactes importants, assurant la fidélité et l'honneur entre les royaumes

SIGIL DE FEU (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 5
Composantes : *Verbales (V), Somatiques (S), (M) 100po*
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (100 mètres + 10 mètres/niveau)*
Cible : *Une armée de mort-vivants animée*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Lorsque le seigneur crypte charduni Borkos est devenu une liche, il a légué un livre contenant ses sorts de sigils personnels à son fils. Pendant la Guerre Divine, les sigils ont été utilisés pour renforcer les armées mort-vivantes des charduni contre les hordes de titanspawn. Les sigils sont des sorts bien gardés des charduni, bien que les nécromanciens de Hollowfaust aient acquis des connaissances à leur sujet.
Effet du Sort : Les mort-vivants animés ciblés par ce sort sont marqués d'un sigil flottant au-dessus de leurs têtes. Le corps des créatures dégage de la chaleur, et leurs orbites oculaires fument et brûlent d'une flamme orange. Le sort affecte une seule armée de mort-vivants animés. Les mort-vivants avec le sigil de feu acquièrent le sous-type feu comme une capacité extraordinaire, leur accordant une immunité au feu et les exposant à des dommages doublés par le froid, sauf en cas de sauvegarde de Vitalité réussie. De plus, les morts-vivants affectés par le sigil de feu infligent 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires lorsqu'ils frappent avec une arme naturelle. Les créatures touchant ou frappant les morts-vivants porteurs du sigil avec une arme naturelle subissent également ces dégâts. Le sort "Sigil of Fire" ne se cumule pas avec d'autres sorts de sigil.

SIGIL DE GLACE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 5
Composantes : *V, S, M 100po* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (100 mètres + 10 mètres/niveau)*
Cible : *Une armée de mort-vivant animée*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Les créatures mort-vivantes animées par le lanceur de sort sont imprégnées d'un sigil glacé flottant juste au-dessus de leurs têtes. Le corps de la créature dégage du froid, et ses orbites oculaires brillent d'une énergie bleue. Le sort affecte une armée d'undead animés. Les undead avec le sigil de glace acquièrent le sous-type froid comme une capacité extraordinaire, leur accordant une immunité au froid et les exposant à des dommages doublés par le feu, sauf en cas de sauvegarde réussie (Vitalité) De plus, les undead affectés par le sigil de glace infligent 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires lorsqu'ils frappent avec une arme naturelle. Les créatures touchant ou frappant les undead porteurs du sigil avec une arme naturelle subissent également ces dégâts. Le sort "Sigil of Ice" ne se cumule pas avec d'autres sorts de sigil.

VAGUE TONITRUANTE (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Mage, Druide, Devin* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Environ 270 mètres*
Composants : *V, S* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous initiez une onde de choc centrée sur un point que vous désignez à portée. L'onde de choc explose vers l'extérieur à travers une sphère d'environ 90 mètres de rayon. Cela ne cause pas de dégâts directement, mais chaque armée traversée par l'onde de choc doit effectuer un jet de sauvegarde de Puissance. Ceux qui échouent sont repoussés d'environ 9 mètres et tombent à terre ; s'ils heurtent un obstacle solide, ils subissent également 5d6 de dégâts contondants. Ceux qui réussissent le jet de sauvegarde sont repoussés d'environ 4,5 mètres et ne tombent pas à terre ; ils subissent 3d6 de dégâts contondants s'ils heurtent un obstacle. Le sort émet également un coup de tonnerre qui peut être entendu dans un rayon d'environ 522 mètres.

SORTS DE NIVEAU 6

AILES D'OMBRE, (Enchantement / Nécromancie)

Classe de personnage : Sorcier, Mage Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un œil d'oie)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Durée : *Concentration, jusqu'à 4-12 minutes*
Jet de sauvegarde : *Maitrise (pour réduire les dégâts du Souffle de Nightwing*) Zone d'effet : *Le lanceur de sort*

Explication/Description : "Ailes d'Ombre" vous permet de canaliser l'essence du Royaume des Ombres pour vous doter de puissantes ailes spectrales. Pendant la durée du sort, vous gagnez une vitesse de vol de 30 mètres, vous permettant de vous déplacer rapidement et librement dans les airs. En plus de la capacité de vol, le sort vous confère une attaque spéciale : le Souffle de Nightwing. Cette attaque, rechargeable entre 4 et 6 tours, vous permet d'expirer une substance d'ombre dans un cône de 30 mètres. Chaque Armée dans la zone subit 5d6 points de dégâts nécrotiques, avec la possibilité de réduire ces dégâts de moitié grâce à un jet de sauvegarde de Maitrise réussi. Ce sort est idéal pour des manœuvres aériennes offensives, permettant d'attaquer depuis les airs avec une CM (B) tout en restant hors de portée des ennemis au sol.

COURROUX DES NAINS DU CHAOS (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Magicien* Niveau 6
Éléments : *V, S, M (50po) Un fragment de roche volcanique*
Cible : *Unités ennemies au combat*
Portée : *300m* Zone d'effet : *Une unité ennemie*
Durée : *1 tour tous les 3 niveaux du lanceur*

SORTS DE SORCIER (Niveau 6)

Temps d'incantation : 1 Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : En supposant que votre royaume contient des nains (Feu) supérieur à 12 vous pouvez invoquez le « Courroux des Nains du Chaos », le lanceur de sort canalise la puissance des forges souterraines et des volcans, libérant une série d'attaques dévastatrices sur ses ennemis. Ce sort unique combine la force brute du feu, la puissance destructrice des éruptions volcaniques, la terreur instillée par des mots blasphématoires, et la pluie mortelle de météores.
Effets : Main en Flammes : La main du magicien brille d'une lueur infernale, lançant automatiquement deux attaques (2d6) sur une unité ennemie au contact. Ces attaques sont comptabilisées comme une frappe au combat.
Éruption Volcanique : Invoque une tempête de magma, frappant chaque unité ennemie dans un rayon de 300m avec 2 attaques (2d12). Les unités engagées au combat comptabilisent ces attaques comme frappées au combat.
Mot de Peur : Prononce une litanie blasphématoire qui fait que l'unité alliée ciblée inspire la terreur pendant la phase de combat.
Tempête de Météores : Projette des pierres enflammées, traçant une ligne imaginaire de 30m. Chaque unité sous cette ligne subit deux attaques de tir (2d20). Les unités non engagées peuvent être repoussées, tandis que les unités engagées comptabilisent ces attaques comme frappées au combat.

EAUX SOMBRES (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Druide* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : Longue *(300 mètres + 3 mètres/niveau)*
Zone : *20 mètres cubes d'eau par niveau de lanceur de sort.*
Durée : *1 round/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Puissance, réduit les dégâts de moitié*
Résistance à la Magie : *Oui*
Composantes : *V, G, M Un os d'une créature marine mort-vivante et deux morceaux de verre fumés*

Explication/Description : Ce sort transforme une masse d'eau en une substance maléfique et dangereuse.
Imprégnation d'Eau : L'eau ciblée est chargée d'énergie négative.
Déplacement : Le lanceur peut déplacer les Eaux sombres de 3 mètres par round en se concentrant.
Dégâts : Les armées vivantes en contact avec les *Eaux sombres* subissent 1d6 dégâts par tranche de deux niveaux du lanceur (maximum 8d6) par round.
Perte d'Énergie : Contact prolongé ou ingestion de l'eau peut causer une perte d'énergie (sauvegarde de Vitalité pour éviter).
Effet sur les Créatures Élémentaires : Créatures du Plan élémentaire de l'eau risquent la destruction immédiate (sauvegarde de Vitalité pour éviter).

ÉTERNITÉ (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 6
Composantes : *V, S, M* Durée : *5 tours*
Temps d'incantation : *Action instantanée*
Jet de protection : *Aucun* Portée : *Personnel*
Zone d'effet : *Toutes les créatures alliées dans un rayon de 150 mètres*

Explication/Description : Le sort peut être déclenché comme une action instantanée par le lanceur de sorts, conférant une explosion de force vitale inextinguible à toutes les créatures alliées dans un rayon de 150 mètres. Pendant les cinq prochains tours, aucune armée alliée affectée ne peut être réduit en dessous de 1 point de vie, quel que soit le dommage infligé. À la fin de l'effet du sort, l'énergie vitale du lanceur est épuisée, le laissant avec seulement 1 point de vie. Une armée ne peut bénéficier de ce sort plus d'une fois par jour.

FLÉAU D'ÉPUISEMENT (Altération) Rituel

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Mage, Chaman* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (Un cœur de créature magique et des gemmes d'une valeur totale de 1000 pièces d'or)*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 5
Remplaçants : *Non applicable* Temps d'Incantation : *1 heure*
Portée : *Voir ci-dessous* Aire d'Effet : *Tout un royaume*
Durée *: 1 an* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Jet de Protection : *Non*

Explication/Description : " Fléau d'épuisement " est un rituel d'altération qui utilise les forces obscures pour stimuler artificiellement la fertilité des terres, la multiplication des animaux, et l'abondance des ressources minérales du royaume. Ce sort avance la productivité future à aujourd'hui, ce qui résulte en une prospérité temporaire remarquable pour une durée de 1 an les revenus sont multiplié par 3 lancé au niveau 8 par 4. Cependant, ce gain immédiat se fait au détriment de l'énergie vitale du royaume, conduisant à un possible déclin écologique et économique après que le sort se dissipe. Le royaume se trouve épuisé, nécessitant des années (2-6) pour récupérer de cette surutilisation de ses ressources naturelles et magiques. Ce sort illustre la dualité entre le désir de prospérité immédiate et les conséquences à long terme de l'exploitation des ressources.

FRÉNÉSIE DU CHAOS (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Magicien, Sorcier, Devin* Niveau 6
Eléments : *V, S, M 150po* Cible : *Une armée ennemie*
Portée : *N/A* Zone d'effet : *Une armée de Type I-IV*
Durée : *Un combat rapproché* Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : A*ucun*

Explication/Description : Un pouvoir tonitruant et tumultueux traverse les rangs démoniaques, les poussant tous à une soif de sang frénétique. Cible : Ce sort peut-être lancer sur une unité amie de type III ou IV composé de démons ou de créatures mauvaises engagées dans un combat et qui est à portée. Le Sorcier n'a pas besoin de pouvoir voir la cible pour lancer le sort. Effet : Le sort dure jusqu'à la fin du combat. L'unité peut relancer toutes les attaques ratées au combat : prenez tous les dés qui échouent à marquer des coups et relancez-les. Notez que vous ne pouvez pas relancer un dé qui a déjà été relancé, que ce soit à cause d'un sort, d'un objet magique ou pour toute autre raison. Ce sort reflète une puissante synergie avec les forces chaotiques et démoniaques, offrant des avantages significatifs en combat, que ce soit par l'augmentation des attaques ou en contournant les défenses ennemies.

GARDES FRONTIÈRES (Altération) Rituel

Classe de personnage : *Sorcier, Mage,* Chaman Niveau 6
Composantes : *V, S, M (Une carte du royaume encadrée d'or et des pierres précieuses provenant de chaque région du royaume, coûtant au total 1000 pièces d'or)*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : 3
Remplaçants : Non applicable Temps d'Incantation : *3 heures*
Portée : Vaste (le royaume) Aire d'Effet : *Les frontières du royaume*
Durée : *1 an et un jour* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Jet de Protection : *Non*

Explication/Description : "Gardes frontières" est un rituel de royaume qui crée une barrière magique renforçant les frontières d'un royaume contre les invasions, les escarmouches, les pillages, l'infiltration, l'espionnage, et les embuscades. Ce sort nécessite un lien profond avec le territoire du royaume, symbolisé par l'utilisation d'éléments représentatifs de chaque région lors du rituel. La barrière ainsi formée dissuade les ennemis par une résistance accrue (-1/+1) au toucher et une capacité de détection améliorée de 20%, tout en inspirant les défenseurs du royaume. Le rituel impose certaines limitations, telles qu'un Score de Terre inférieur à 12 et un égo supérieur à 9 pour le royaume, reflétant la nécessité d'une harmonie entre le sort et l'énergie vitale du territoire. La mise en place de ce sort illustre la préparation et le sacrifice nécessaires d'une créature voir de plusieurs pour assurer l'autorité, la sécurité et la stabilité d'un royaume face aux menaces extérieures.

GÉMISSEMENT DE LA BANSHEE (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Clerc* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un échantillon d'un linceul de la mort)*
Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Personnel (cône de 200 mètres)* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : Justice
Zone d'effet : *Toutes les Armées dans un cône de 200 mètres*

Explication/Description : Avec "Gémissement de la Banshee", le lanceur de sort émet un cri perçant et déchirant l'âme, affectant toutes les Armées dans un cône de 200 mètres. Les Armées qui

SORTS DE SORCIER (Niveau 6)

entendent le gémissement doivent réussir un jet de sauvegarde de Justice ou subir 6d10 points de dégâts psychiques et être effrayées par le lanceur de sort. Les armées effrayées peuvent répéter le jet de sauvegarde à la fin de leur tour pour mettre fin à l'effet. Celles qui réussissent le jet initial subissent 3d10 points de dégâts psychiques mais ne sont pas effrayées. Ce sort n'affecte ni les constructions ni les morts-vivants. Il est particulièrement efficace pour semer la terreur et le chaos parmi les ennemis, les rendant moins efficaces au combat en raison de la peur et de la confusion.

LÉGION (Conjuration / Appel)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un soldat jouet)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *180 mètres*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Ce sort invoque une légion de soldats ombreux dans un cube de 300 mètres de côté. Ces soldats sont conjurés depuis le royaume des ombres, et leurs traits ressemblent à une parodie de créatures autrefois vivantes. Chaque fois qu'une créature commence son tour à l'intérieur du cube, à moins de 1,5 mètre de celui-ci, ou y entre pour la première fois pendant son tour, les ombres conjurées attaquent en utilisant votre modificateur d'attaque de sort de mêlée ; si l'attaque réussit, la cible subit 3d8 points de dégâts nécrotiques. L'espace à l'intérieur du cube est un terrain difficile.

OMBRES ENVAHISSANTES (Illusion) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Mage, Illusionniste* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (une goutte de sang étalée sur une baguette d'argent d'une valeur de 100 gp)*
Temps d'incantation : *1 heure* Portée : *Environ 45 mètres*
Durée : *12 heures* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Zone de 60 mètres de côté et 15 mètres de haut*

Explication/Description : "Encroaching Shadows" fait envahir une zone de 60 mètres de côté et 15 mètres de haut par des ombres menaçantes. L'éclairage dans la zone baisse d'un niveau (de lumière vive à lumière tamisée, de lumière tamisée à obscurité). Tout sort qui crée de la lumière dans la zone et qui est lancé avec un emplacement de sort de niveau inférieur à celui utilisé pour lancer "Encroaching Shadows" est dissipé, et les sorts qui créent de la lumière ne fonctionnent pas dans la zone s'ils sont d'un niveau d'emplacement inférieur. Les effets non magiques ne peuvent pas augmenter le niveau d'éclairage dans la zone affectée. Les sorts avec "ombre" dans leur nom et les sorts qui créent des ténèbres ou des ombres prennent effet dans la zone comme si un emplacement de sort d'un niveau supérieur avait été utilisé pour les lancer.
Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, l'effet dure 12 heures supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 6e. Concentration rituelle : Si vous utilisez une concentration rituelle, la durée du sort augmente de 12 heures et il ne peut pas être dissipé par des sorts qui créent de la lumière, même s'ils sont lancés avec un emplacement de sort de niveau supérieur.

OS D'ADAMANTIUM (Altération/Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 6
Composantes : *V, S, M 100gr d'adamantine pour une valeur totale de 300po* Temps d'Incantation : *1 round complet*
Portée : *Proche (25 mètres + 5 mètres / niveaux)*
Cibles : *Armée de Squelettes* Durée : *1 heure/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Justice annule (inoffensif, objet)*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif, objet)*

Explication/Description : Ce sort, le plus puissant des sorts de charduni sur les os, est utilisé par les prêtres-nécromanciens de haut rang pour créer des gardes du corps d'élite presque immunisés aux dommages physiques. Effet du Sort : une armée de squelettes à portée, avec un total de points de vie de base égal à 1 pv / niveau du lanceur de sort, et gagnent une réduction des dégâts de 20 / +2 par niveau du lanceur de sort. Les dégâts causés par des armes perforantes et tranchantes sont réduits de moitié avant d'être soustraits des points de vie de l'armée des squelettes. Le type d'armée touchée est lié au niveau du lanceur du sort au niveau 10 ou moins armée de type I et II au niveau 11-15 armée de type III et aux niveaux supérieurs armée de type IV.

POUVOIR DE L'OMBRE (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Clerc* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Environ 110 mètres*
Composants : *V, S* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Un pouvoir sombre émane du sorcier, remplissant ses troupes de la vigueur destructrice du chaos. Ce sort peut être lancé si le sorcier a rejoint une unité en combat. Le sort affecte l'unité qu'il a rejointe. : Pendant la phase de combat suivante, l'armée bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur d'attaque au toucher et de +4 aux dégâts et abaisse la classe d'armure de 2 de l'unité. Comme le sorcier doit rejoindre l'unité pour lancer le sort, cela inclut le sorcier lui-même. Il est également possible pour d'autres armées adjacentes de rejoindre l'armée, bénéficiant ainsi du même bonus.

PUITS NOIR (Évocation/Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Clerc* Niveau 6
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *100 mètres* Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Puissance, puis Vitalité*
Zone d'effet : *Sphère de 50 mètres de diamètre, influence jusqu'à 30 mètres*

Explication/Description : "Puits Noir" invoque une sphère d'énergie sombre de 30 mètres de diamètre qui attire les armées vers elle et dévore leur force vitale. Toute armée, à l'exception du lanceur, commençant son tour à moins de 30 mètres du puits doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance ou être attirée de 15 mètres vers le puits. Les armées tirées dans le puits subissent 6d8 points de dégâts nécrotiques et sont étourdies. Un jet de sauvegarde de Vitalité réussi réduit de moitié les dégâts et change l'étourdissement en incapacité. Les armées commençant leur tour à l'intérieur du puits doivent également faire un jet de sauvegarde de Vitalité, étant étourdies en cas d'échec ou incapables en cas de succès. Les armées incapables qui quittent le puits se rétablissent immédiatement. Les dégâts ne sont subis qu'en entrant dans le puits, sans dégâts supplémentaires en sortant et en y retournant.
Le puits peut contenir jusqu'à trois armées de type I ou deux de type II ou une de type III ou IV à la fois. À la fin de la durée, toutes les armées à l'intérieur tombent en tas, atterrissant à plat ventre. Lorsque lancé avec un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, les dégâts du puits augmentent de 1d8 et l'attraction s'étend de 3 mètres supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 6e. Ce sort est idéal pour contrôler le champ de bataille, infliger des dégâts massifs et désorganiser les rangs ennemis.

RAGE AVEUGLANTE (Enchantement)

Classe de personnage : *Sorcier, Chaman* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un symbole de guerre ou une goutte de sang de bête féroce)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *300 pieds* Durée : *Jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Justice (pour résister à l'effet)*
Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Rage Aveuglante" provoque une rage féroce et incontrôlable chez les troupes ciblées. Les soldats affectés par ce sort entrent dans un état de fureur guerrière, augmentant considérablement leur agressivité et leur résistance à la douleur. Ils deviennent plus puissants +1d8 par attaque et impitoyables au combat, mais peuvent perdre leur capacité à suivre des ordres complexes ou à distinguer amis et ennemis. Ce sort est idéal pour des assauts frontaux brutaux ou pour briser des lignes ennemies fortement défendues, mais il doit être utilisé avec prudence en raison de son effet potentiellement chaotique sur les troupes.

RAGE DU CHAOS (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 6
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Environ 110 mètres*
Composants : *V, S* Zone d'effet : : *Une unité combattante alliée.*
Durée : *Concentration, jusqu'à la fin du combat*

Explication/Description : Ce sort permet d'ajouter des attaques supplémentaires, nommées "Rage of Chaos", à une unité alliée

Participant à un combat et située dans la zone d'effet du lanceur. La visibilité de l'unité cible n'est pas nécessaire pour l'activation du sort. L'effet persiste pour la phase de combat suivante, ajoutant les attaques bonus calculées au total d'attaques de l'unité à chaque tour. Pour déterminer le nombre d'attaques bonus, le joueur lance un dé à six faces (D6). Le joueur peut lancer le dé plusieurs fois pour augmenter le nombre d'attaques bonus, en lançant un dé à la fois et en ayant la liberté de s'arrêter après chaque lancer. Toutefois, si un lancer ultérieur produit un résultat déjà obtenu lors d'un lancer précédent, les attaques bonus se retournent contre l'unité alliée au lieu de l'adversaire. Ces attaques retournées s'appliquent uniquement lors du premier tour de combat et ne se répètent pas à chaque tour.

SIGIL D'ACIDE (Nécromancie)

Classe de personnage : Sorcier, Magicien Niveau 6
Composantes : V, S Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (100 mètres + 10 mètres/niveau)*
Cible : *Une armée de mort-vivants animée* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Les créatures mort-vivantes animées par le lanceur de sort sont imprégnées d'un sigil ondulant flottant juste au-dessus de leur tête. Le corps des morts-vivants suinte d'une boue épaisse grisâtre, et de l'acide s'écoule constamment de ses orbites oculaires. Le sort affecte une armée de mort-vivants animée Les mort-vivants affectés par le sigil d'ooze infligent 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires lorsqu'ils frappent avec une arme naturelle. Les créatures touchant ou frappant les mort-vivants porteurs du sigil avec une arme naturelle subissent également ces dégâts. La touche acide de la créature inflige 20 points de dégâts par round aux objets en bois ou en métal. L'armure et les vêtements se dissolvent et deviennent inutilisables immédiatement, sauf en cas de sauvegarde réussie de Maitrise. L'acide ne peut pas endommager la pierre. Une arme en métal ou en bois qui frappe une créature mort-vivante portant le sigil se dissout également immédiatement, sauf en cas de sauvegarde réussie de Maitrise). De plus, les mort-vivants sous ce sort ont une immunité à l'acide, au froid et au feu. Le sort "Sigil of Ooze" ne se cumule pas avec d'autres sorts de sigil.

TENTACULES SANGLANTS DE STELAN (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S, M Une poignée de terre d'une tombe d'homme étranglé. 250po* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (250 mètres + 5 mètres / niveaux)*
Cible : *Tous les cadavres et créatures mourantes d'une armée à portée* Durée : *1 heure/niveau*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité annule* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Le sort affecte tous les cadavres et créatures mourantes (ceux en dessous de 0 points de vie et mortes) dans la zone du sort. Les créatures mourantes ont droit à un jet de sauvegarde de Vitalité pour éviter les effets du sort, mais les créatures tuées ne le peuvent pas. Ceux affectés par le sort voient tout leur sang extrait de leur corps (tuant tous ceux encore en vie), formant des tentacules horribles de sang coagulé et noir. Ces tentacules restent toujours en contact avec les corps dont ils sont tirés, frappant et fouettant les ennemis du lanceur de sort. Ces tentacules créés par les cadavres affectés ont une longueur de 10 mètres (grande taille) Ces tentacules ont une CA de 5, et sont immunisés contre les sorts qui ne causent pas de dégâts, sauf *désintégration, dissipation de la magie*, et ceux qui peuvent affecter l'eau ou le sang. Chaque round, les tentacules luttent avec l'armée ennemi à portée, infligeant 1d6 points de dégâts et effectuant une attaque de lutte comme une action gratuite. Si les tentacules réussissent leurs attaques de lutte, il ne cause pas d'autres dégâts mais commence à noyer la cible.

SORTS DE NIVEAU 7

ARMÉE VAMPIRIQUE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 7
Composantes : *V, S, M + 200po de sang frais*
Temps d'Incantation : *1 action* Résistance à la Magie : *Oui*
Portée : *50 mètres/ niveau du Sorcier*
Cible : *Une armée ciblée visible*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : "Vampiric Weapon" est peut-être le sort de bataille nécromantique le plus puissant créé par Coreden Riasi. Volé par Lucien Daine, le sort est devenu un incontournable parmi les nécromanciens néfastes de Glivid-Aurel.Le lanceur de sort cible une armée pendant l'incantation. La moitié des dégâts infligés par l'armée touchée à un adversaire vivant est alors gagnée sous forme de points de vie temporaires par le porteur de l'arme. Ces points de vie temporaires disparaissent 1 heure après avoir été gagnés.

ALIGNEMENT FLUCTUANT (Enchantement)

Classe de personnage : *Sorcier, Mage, Druide, Devin* Niveau 7
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : 1 action
Portée : *Environ 210 mètres* Jet de sauvegarde : *Justice*
Durée : *Concentration, jusqu'à 10 minutes*
Zone d'effet : *Un dirigeant à portée de vue*

Explication/Description : "Fluctuating Alignment" canalise la force du chaos pour altérer l'esprit de vos adversaires dirigeants. Un dirigeant qui échoue à un jet de sauvegarde de Justice doit lancer 1d20 et consulter le tableau de Fluctuation d'Alignement pour trouver son nouvel alignement, pendant toute la durée du sort. L'alignement de la cible fluctue et revient à la normale lorsque le sort se termine. Ce changement, en lui-même, ne rend pas le dirigeant affecté amical ou hostile envers le lanceur de sorts, mais il peut provoquer des comportements imprévisibles chez les créatures qui le servent.
Fluctuation d'Alignement :
1-2 : Chaotique bon
3-4 : Chaotique neutre
5-7 : Chaotique mauvais
8-9 : Neutre mauvais
10-11 : Loyal mauvais
12-14 : Loyal bon
15-16 : Loyal neutre
17-18 : Neutre bon
19-20 : Neutre
Ce changement peut se produire deux fois avec un lanceur de sort de niveau 8 et trois fois au niveau 9. Le sort est particulièrement utile pour semer la confusion et l'incertitude chez les ennemis, les forçant à agir de manière imprévisible et potentiellement contre leurs propres intérêts ou ceux de leurs alliés.

ANNEAUX ENCHANTÉS (Enchantement)

Classe de personnage : Sorcier, Magicien Niveau 7
Composantes : V, S, M (poussière d'or d'une valeur de 400 gp, consommée par le sort) Temps d'incantation : 1 action
Portée : Tactile Durée : Permanente jusqu'à décharge
Jet de sauvegarde : Aucun Zone d'effet : Dix anneaux en or

Explication/Description : "Enchant Ring" enchante une dizaine d'anneaux. Les chefs (Leaders) d'une armée qui portent volontairement ces anneaux (Qu'ils croient +1) deviennent charmés par vous pendant 1 semaine ou jusqu'à ce qu'ils soient blessés par vous ou vos alliés. Si une troupe de chefs guerriers enfilent les anneaux alors qu'elle est directement menacée par vous ou votre allié, le sort échoue. L'armée charmée vous considère comme un ami. Lorsque le sort prend fin, elle ne sait pas qu'elle a été charmée par vous, mais elle réalise que ses sentiments envers vous ont changé (potentiellement de manière significative) en peu de temps. La façon dont la créature réagit et vous considère à l'avenir dépend du MJ. Ces sorts offrent des capacités uniques pour améliorer les attaques physiques ou manipuler les relations, ouvrant des possibilités tactiques et stratégiques variées.

APPEL DE LA TOMBE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 7
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : 1 action
Jet de protection : *Sauvegarde Puissance*
Portée : *Personnel* Durée : *1 tour par niveau de lanceur de sorts*
Zone d'effet : *Toutes les créatures ennemies dans un rayon de 120 mètres*

Explication/Description : Le nécromancien invoque l'impulsion inévitable à l'autodissolution dans la substance de tout ce qui existe, amplifiant le poids de leur propre mortalité. Toutes les créatures ennemies dans un rayon de 120 mètres sont affectées. Les cibles peuvent effectuer une sauvegarde Puissance pour résister, auquel cas les effets ne durent qu'un tour, sinon ils durent un tour par niveau de lanceur de sorts. Pendant ce temps, toutes les attaques faites contre les armées victimes touchent automatiquement et tous les dés de dégâts qu'elles subissent sont maximisés. Toutes défenses spéciales qu'elles peuvent avoir contre les armes conventionnelles ou certains types de blessures sont annulées tant que le sort est sur elles.

CITÉ DES MORTS (Conjuration / Appel) Relique

Classe de personnage : Sorcier, Clerc Niveau 7
Composantes : *V, S, M Chaque Sorcier doit sacrifier une créature sensée de taille moyenne.*
Nombre de Lanceurs de Sorts Requis : *Spécial*
Temps d'Incantation : *1 nuit* Portée : *Spéciale*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Justice annule*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Ce rituel redouté, pensé perdu pendant la Guerre Divine, a récemment refait surface. Il a été utilisé pendant la Guerre Divine par des sorciers au service des Titans (et quelques lanceurs de sorts au service des dieux du mal) pour transformer des communautés entières en hordes de monstres morts-vivants. Le sort est si craint que les clercs de Corean, Madriel et Tanil l'ont interdit, et Hedrada a ordonné à ses fidèles de chasser et détruire ceux qui osent le lancer. Les fidèles de Denev sont également horrifiés par ce sort.
Effet du Sort : Le rituel ne peut être lancé que pendant une pleine lune et prend toute la nuit. Au moins six lanceurs de sorts sont nécessaires. Ils sélectionnent une ville ou une zone similaire et se placent en un vaste cercle autour de son périmètre. Chaque lanceur de sort ne peut être à plus de 300 mètres de distance des autres. Une fois le rituel terminé, tous les êtres vivants dans la zone affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Justice ou être instantanément et douloureusement transformé en une créature morte-vivante, généralement un squelette, un zombie ou une goule. Les animaux et les vermines sont transformés en squelettes de taille équivalente. Les créatures insignifiantes sont détruites. Les personnages de niveau supérieur peuvent être transformés en morts-vivants plus puissants à la discrétion du MJ. Les morts-vivants créés par ce rituel sont tous sans esprit et incontrôlés.

DÉLUGE INFERNAL (Évocation)

Classe de personnage : Sorcier, *Clerc* Niveau 7
Composantes : V, S, M Temps d'incantation : 1 action
Jet de protection : Sauvegarde Physique pour demi-dégâts
Portée : 1000 mètres Durée : Instantanée
Zone d'effet : Jusqu'à un rayon de 60 mètres par niveau de lanceur de sorts

Explication/Description : Le lanceur de sorts libère une destruction dévorante sur un point visible dans un rayon de 1000 mètres. Un torrent de ruine surnaturelle s'abat sur tout dans un rayon allant jusqu'à 60 mètres par niveau du lanceur de sorts, infligeant 1d10 de dégâts par niveau de lanceur de sorts avec une sauvegarde de Vitalité pour réduire les dégâts de moitié, et tuant automatiquement toutes les armées ciblées de type II ou moins. Ces dégâts sont suffisants pour détruire toute structure en bois ou en pierre légèrement construite et causeront de sérieux dommages même aux fortifications 8d6. Le lanceur de sorts peut réduire le rayon à un minimum de 6 mètres, mais ne peut pas être sélectif concernant les cibles dans cette zone. Ce sortilège est extrêmement dangereux pour le lanceur ; il doit réussir un jet de sauvegarde de Justice lors de l'incantation ou subir un quart des dégâts infligés.

ÉTREINTE GLACIALE DU VIDE (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Chaman* Niveau 7
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *120 mètres* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*
Jet de sauvegarde : *Vitalité*

Explication/Description : Vous invoquez le froid et les ténèbres insondables du Vide autour d'une armée que vous pouvez voir. L'armée subit 10d10 points de dégâts de froid et est immobilisée ; un jet de sauvegarde de Vitalité réussi divise les dégâts par deux et empêche l'immobilisation. Une armée immobilisée perd son initiative au début de son tour à cause du froid glacial et du manque d'air. Les armées immunisées contre le froid et qui ne respirent pas ne perdent pas l'initiative. Une armée immobilisée répète le jet de sauvegarde à la fin de son tour, se libérant des ténèbres et mettant fin au sort avec succès.

FEU D'ILAJAM (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)*
Zone : *Explosion de 60 mètres de rayon, ou une armée*
Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : Maitrise, diminue de moitié
Résistance à la Magie : Oui
Composantes : V, G, M Trois gouttes de sang de vierge.

Explication/Description : Ce sort crée une pluie de substance collante et enflammée qui explose et inflige des dégâts de feu.
Effet du Sort : Dégâts : 1d6 points de dégâts de feu par niveau du lanceur de sort (maximum 16d6).
Dégâts Continus : Les victimes qui ratent leur sauvegarde initiale subissent des dégâts supplémentaires dans les rounds suivants.
Réduction des Dégâts : Les victimes peuvent réduire les dégâts en se débarrassant de la substance enflammée.
Aide Extérieure : Autrui peut aider à éteindre les flammes, mais risque des dégâts de feu en le faisant.
Extinction : L'immersion dans l'eau ou l'extinction magique des flammes arrête immédiatement les dégâts résiduels.

FLOTTE MORT-VIVANT (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 7
Composantes : *V, S, M Les os ou restes d'au moins 5 hommes noyés + 300po*
Cible : *Une Flotte de Navire*
Temps d'Incantation : *10 minutes*
Portée : *Moyenne (250 mètres + 50 mètres. /2 niveaux)*
Durée : *1 heure/niveau, Concentration jusqu'à décharge*
Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Il est souvent difficile de trouver un équipage suffisamment loyal pour naviguer avec vous à la recherche de l'or des pirates et de nouvelles terres à conquérir, surtout lorsque vous êtes un nécromancien maléfique. De même, il est très gênant d'écouter les marins se plaindre de la mauvaise nourriture et des longues heures, sans parler de la nécessité de gaspiller tout cet espace de cargaison précieux avec de l'eau et des rations. Ce sort invoque des équipages de serviteurs morts-vivants pour naviguer ou ramer sur des navires pour le lanceur de sort. Ces morts-vivants sauront automatiquement comment équiper le navire tant que le lanceur de sort maintient sa concentration. Si la concentration est rompue, les morts-vivants cessent simplement d'agir jusqu'à ce que le lanceur de sort reprenne la concentration pour diriger leurs actions. Un sorcier doit diriger l'équipage en chantant des chansons de mer encourageantes. Ces équipages sont traités comme des squelettes de taille moyenne avec les capacités d'une flotte de type II. Ces équipages combattront et engageront l'ennemi au combat, bien qu'ils puissent aussi opérer des balistes ou des catapultes, tirant de telles machines comme une armée de guerriers de type I – IV suivant le niveau du lanceur de sort. Au niveau 8 le sort contrôle des créatures pour une armée de type III et au niveau 9 pour une armée de type IV

FORGE DE L'ENFER (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un corps mécanique complet d'une valeur de 350 gp inscrit de runes démoniaques et contenant une gemme d'âme prête)*
Temps d'incantation : *1 heure (voir ci-dessous)*
Portée : *Toucher*
Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Justice*

SORTS DE SORCIER (Niveau 7)

Explication/Description : Vous passez une heure à invoquer des esprits maléfiques désincarnés. À la fin de cette heure, les esprits invoqués doivent effectuer un jet de sauvegarde de Justice. Si le jet de sauvegarde réussit, vous subissez 2d6 dégâts psychiques et 2d6 dégâts nécrotiques dus aux vagues d'énergie incontrôlées émanant des esprits désincarnés. Vous pouvez maintenir le sort, forçant les sujets à répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de vos tours, avec la même conséquence pour vous à chaque échec. Si vous choisissez de ne pas maintenir le sort ou si vous êtes incapable de le faire, les esprits maléfiques retournent à leur lieu de tourment et ne peuvent être rappelés. Si le jet de sauvegarde échoue, les esprits invoqués sont transférés dans une gemme d'âme en attente et anime immédiatement une forge qui peut créer un bélier de feu (Voir Artillerie Type IV (feu). Les sujets deviennent alors les éléments constitutifs d'une de vos armées ; ils perdent tous leurs traits raciaux précédents et acquièrent des traits de « Tour de siège ou Bélier de feu »,
Vulnérabilité : Les armées créées sont vulnérables aux dégâts radiants.
Esprit Maléfique : Ces armées ont un désavantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts de-4 ou des aberrations maléfiques qui affectent l'esprit ou le comportement.

FORME CHAOTIQUE (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier / Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Tactile* Durée : *10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Aucun (nécessite une armée consentante)*
Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Forme Chaotique" transforme la forme d'une armée consentante en une substance malléable et coulante, semblable à un être humanoïde suintant. Sous cette forme, l'armée n'est pas affectée par un terrain difficile, bénéficie d'un avantage sur les tests de Maitrise (Acrobatie) pour échapper à des attaques, et peut se faufiler dans des espaces plus petits que sa taille habituelle sans pénalité. Cependant, son mouvement est réduit de moitié pendant la durée du sort. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez "Forme Chaotique" avec un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, la durée du sort augmente de 10 minutes pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7e. Ce sort est idéal pour des missions d'infiltration, d'exploration ou de sauvetage, permettant à l'Armée de naviguer dans des environnements complexes ou confinés avec une plus grande facilité. Voir Tactique « Glissante »

INVOQUER LE TITAN DE L'OMBRE (Conjuration/Appel)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *Environ 30 mètres* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*
Zone d'effet : *Un espace inoccupé à portée*

Explication/Description : "Invoquer le Titan de l'Ombre" permet de convoquer un titan de l'ombre dans un espace inoccupé visible à moins de 30 mètres. Les statistiques du Titan de l'Ombre sont identiques à celles d'un Géant de Pierre de 18 DV, à l'exception de deux différences : sa capacité de camouflage est efficace dans la pénombre plutôt que sur un terrain rocheux, et les "rochers" qu'il lance sont composés d'ombres et infligent des dégâts de froid. Le titan de l'ombre est amical envers vous et vos compagnons. Il agit à son propre tour dans l'ordre d'initiative et obéit à vos ordres verbaux ou télépathiques (donner un ordre ne nécessite aucune action de votre part). En l'absence d'ordres, le titan se défend contre les armées hostiles mais n'entreprend aucune autre action. Le titan de l'ombre disparaît lorsqu'il est réduit à 0 point de vie ou à la fin du sort. Ce sort est idéal pour invoquer un puissant allié sur le champ de bataille, capable d'attaquer les ennemis avec des capacités uniques et de fournir un soutien tactique dans des conditions de faible luminosité.

MALÉDICTION SUPRÊME (Nécromancie) Relique

Classe de personnage : Sorcier, *Clerc*, *Chaman* Niveau 7
Composantes : *V, G* Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Une armée visible*
Cible : *Une armée touchée et combattue* Durée : *Permanent*
Jet de sauvegarde : *Justice, annule* Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Ce sort permet de maudire une armée touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :
- Une caractéristique est réduite à 3 (Vitalité) entrainant la perte de 80% des points de vie ; ou 2 caractéristiques subissent un malus de – 6 minimum
- Malus de –8 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 25 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.
Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire. Une malédiction suprême ne peut être dissipé, ni annulé par *Annulation d'enchantement, Délivrance des malédictions ou Souhait mineur.* Un sort de *Souhait Majeur* ou *Miracle* met cependant fin à la malédiction suprême. De plus, chaque malédiction suprême doit pouvoir être enlevé en réalisant une tâche spécifiée par le lanceur de sorts. La tache doit être réalisable en moins d'un an (en considérant que la cible s'y prend tout de suite). La cible maudite peut être aider pour cette tâche.

NÉCRO-ANIMATION DE MONSTRES (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (un fragment d'os de monstre et une goutte de sang de créature magique)*
Temps d'Incantation : *1 minute*
Portée : *60 pieds (environ 18 mètres)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*
Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort permet au lanceur de réanimer les restes d'un ou plusieurs monstres morts sur un champ de bataille pour les transformer en serviteurs nécrotiques. (Nécessite le sort *localisation de Cadavre* Niveau 4) Lors de l'incantation, le lanceur peut cibler plusieurs de créatures ou monstres dans la portée du sort. Ces créatures réanimées deviennent des serviteurs sous le contrôle total du lanceur, mais conservent leurs capacités physiques de base. Elles obéissent aux ordres télépathiques du lanceur, même si elles ne peuvent pas effectuer des tâches complexes.
Les monstres réanimés constituent alors une armée de type I à II et conservent leurs statistiques de base, mais perdent toutes leurs capacités magiques ou spéciales qu'ils avaient de leur vivant. Ils

gagnent une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques, ainsi qu'une immunité aux charmes, à l'exhaustion, au poison, et aux altérations d'état. Si le lanceur perd sa concentration ou si la durée du sort expire, les monstres réanimés s'effondrent et deviennent inutilisables pour toute forme future de nécromancie. Ce sort ne fonctionne pas sur des créatures ou monstres dont les dés de vie sont supérieurs à deux fois le niveau du lanceur de sort. Au niveau 8 le sort contrôle des créatures pour une armée de type III et au niveau 9 pour une armée de type IV

NUAGE DE MORT (, Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 7
Composantes : V, S, M (une fiole de poison ou un fragment d'os)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 mètres Durée : Jusqu'à 10 minutes
Jet de sauvegarde : Vitalité (pour résister au poison)
Zone d'effet : Un nuage de 60 mètres de rayon

Explication/Description : "Nuage de Mort" libère un nuage toxique mortel sur une zone ciblée. Ce nuage dense et empoisonné cause des dégâts sévères 3d6 par tour à toute armée qui y entre, pouvant entraîner la mort rapide des êtres vivants. Le sort est particulièrement efficace pour contaminer des zones stratégiques, affaiblir les troupes ennemies avant un assaut, ou pour créer des barrières chimiques. La nature toxique du nuage le rend dangereux pour toutes les formes de vie, y compris les troupes alliées, et nécessite donc une utilisation prudente et stratégique.

PORTAIL DU ROYAUME DE L'OMBRE (Conjuration) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Chaman* Niveau 7
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *90 mètres*
Composants : *V, S, M (une gemme des abysses 300po)*
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Explication/Description : En dessinant un cercle de craie noire d'un diamètre allant jusqu'à 5 mètres et en chantant pendant une minute, vous ouvrez un portail directement vers un royaume des ombres (Un plan infernal au choix du lanceur de sort (Hadès (1), Neuf Enfer (2), Pandémonium (3), Géhenne (4), Acheron (5), Abysses (6), Limbes (7) Tartare (8)) Le portail remplit le cercle de craie et apparaît comme un vortex d'encre noire ; rien ne peut être vu à travers. Tout objet ou créature qui passe à travers le portail arrive instantanément et en toute sécurité dans le royaume des ombres. Le portail reste ouvert pendant une minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration sur lui, et il peut être utilisé pour voyager entre le royaume des ombres et le cercle de craie, dans les deux directions, autant de fois que souhaité pendant la durée du sort. Ce sort ne peut être lancé que comme un rituel. Le portail permet le passage d'une à deux armées au choix du lanceur deux type I ou une de type II.

RAYON DE SUPPRESSION DE VIE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 7
Composantes : *V, S* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *600 pieds (environ 180 mètres)*
Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous lancez un rayon tourbillonnant d'énergie disruptive et chaotique sur une armée à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort. En cas de réussite, l'armée subit 6d8 de dégâts nécrotiques et son maximum de points de vie est réduit d'un montant équivalent. Cette réduction dure jusqu'à ce que l'armée termine un repos court ou long, ou bénéficie d'un sort de restauration supérieure ou d'une magie comparable. Ce sort n'a aucun effet sur les armées morts-vivants.

VAMPIRISME (Nécromancie/Altération) Rituel

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 7
Composantes : *V, S, M Les ingrédients alchimiques nécessaires valent 400 po*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : *3 Sorciers*
Remplaçants : *Non*
Temps d'Incantation : *1 journée*
Portée : *Proche (80 mètres + 1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible : *Une armée* *Durée : Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Vigueur annule (inoffensif)*
Résistance au Sort : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : "Vampirisme" est un sort nécromantique qui transforme votre armée en une armée de vampire, lui conférant toutes les capacités du gabarit de vampire du Manuel des Monstres. Si l'armée n'est pas magique, le sorcier peut contrôler les nouveaux vampires comme s'ils avaient activés en permanence le sort de contrôle des morts-vivants. Ce contrôle est absolu et permet diverses expériences et examens. Les sorciers utilisent parfois ces nouveaux vampires pour des assassinats. Si l'armée adverse est dirigée aussi par un nécromant, il n'a aucun pouvoir de contrôle sur elle. Les sorciers de haut niveau utilisent souvent ce rituel pour transformer tous leurs membres en vampires et pour former un escadron de morts-vivants volant de type III.

VOLEUR D'ÂMES (Convocation/Appel)

Classe de personnage : *Sorcier, Chaman* Niveau 7
Eléments : *V, S, M 150po* Cible : *Une armée ennemie*
Portée : *N/A* Zone d'effet : *Une armée de Type I-IV*
Durée : *Une attaque en combat rapproché*
Temps d'incantation : 1 action Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : En invoquant les démons de l'abysse, le sorcier arrache les âmes de ses ennemis. Le sorcier peut lancer ce sort s'il a rejoint une unité en combat. Le sort peut être lancé sur n'importe quelle unité ennemie unique qui touche l'unité que le sorcier a rejoint. Effet : L'unité ciblée subit trois attaques, calculées de manière habituelle. Les cibles ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde lorsqu'elles subissent des coups du Soul Stealer - toutes les valeurs d'armure sont considérées comme 10. Tous les coups réussis sont reportés dans le premier tour de combat et comptent comme ayant été portés au premier tour aux fins du calcul des résultats de combat. Ce sort est extrêmement puissant dans le contexte d'un combat rapproché, permettant au sorcier d'infliger des dégâts significatifs à une unité ennemie en ignorant complètement sa classe d'armure. Les âmes arrachées ajoutent une dimension terrifiante à l'efficacité de ce sort, soulignant la capacité du sorcier à manipuler les forces obscures pour affaiblir et détruire ses ennemis.

SORTS DE NIVEAU 8

BÂTOMBRE (Nécromancie) Relique

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Une Armée*
Effet : *Un bâton* Composant : *V, S, M Relique*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Puissance annule*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Popularisé par les nécromants de Glivid-Autel, ce sort crée un bâton d'ébène qui draine l'énergie vitale des victimes. Si l'armée ciblée par le bâton rate son jet de Puissance, lancez un d100 et consultez la table ci-dessous pour les effets. Points de Vie Drainés : Les PV drainés deviennent des PV temporaires pour le lanceur qui peut guérir normalement toutes ces armées alliées affaiblies. Le lanceur ne peut pas drainer plus de PV que la victime n'en a à donner.

SORTS DE SORCIER (Niveau 8)

Drain d'Énergie : Les types drainés n'augmentent pas le niveau d'une armée du lanceur, et ne donnent pas de nouveaux sorts, dons ou compétences. Si deux types d'armée négatifs sont appliqués, une infanterie d'ogre type III se retrouve comme une infanterie de kobold type I. Table des Effets :
0-25 : 1d6 PV drainés.
26-50 : 3d6 PV drainés.
51-75 : 3d6 PV drainés, 1 Type I négatif appliqué.
76-90 : 4d6 PV drainés, 1 Type I négatifs appliqué
91-99 : 6d6 PV drainés, 2 Type I négatifs appliqués.
00 : Tous les PV de l'armée sont drainés, l'armée est détruite.

CŒUR SACRIFICIEL (Nécromancie) Relique

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, G, M* Cible: *Une armée vivante*
Temps d'incantation : *1 action Portée : Proche (80 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)* Résistance à la magie : *Oui*
Durée : Instantanée Jet de sauvegarde : *Vitalité, réduit*

Explication/Description : Les sorciers aiment cette sombre "bénédiction", car elle place le cœur des victimes prés de celui qui lance le sort. Les créatures les plus résistantes peuvent faire échouer ce sort, mais elles sont affaiblies.
Effet du sort : L'armée cible fait un jet de Vitalité. En cas d'échec, les créatures qui la compose meurent, leurs cœurs encore battant jaillissant de leur poitrine pour arriver prés de celui qui a lancé le sort. Une sauvegarde réussie inflige quand même 4d6 points de dégâts dus au traumatisme cardiaque, ne laissant que peu de doutes sur les intentions du lanceur du sort dans l'esprit de la cible.

CONE D'OBLIVION (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier / Magicien* Niveau 8
Composantes : *V, S La cendre d'une personne désintégrée + 50 po par niveau du lanceur de sort.* Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (250 mètres + 5 mètres/ niveaux)*
Zone d'Effet : *Cône* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité annule* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Un ancien parchemin portant ce sort a été récemment découvert par des érudits de Loki parmi des ruines dans les Plaines Perforées. Le sort est extrêmement dangereux, comme l'a découvert un érudit imprudent en lisant le parchemin et en désintégrant la plupart de ses compagnons explorateurs. Effet du Sort : Le "Cone of Oblivion" crée une zone de pure négation qui s'étend de la main du lanceur de sort en forme conique. Le cône n'est bloqué que par des objets qu'il ne désintègre pas. Chaque objet sur le chemin du cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Vitalité ou être transformé en cendres fines. Ce cône affecte même les objets magiques et les sorts, mais pas un *globe d'invulnérabilité* ou un champ antimagique. Les êtres vivants et les objets détruits par ce sort ne peuvent être restaurés que par un souhait ou une magie similaire puissante, ou par l'intervention directe des dieux. Il y a 20% que la désintégration locale se transforme en une « annihilation » pure et produise des cristaux temporels voir (*SoS nature page 144*.)

CRÉATION DE MORT-VIVANT DOMINANT (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, G, M* Temps d'incantation : *1 heure*
Portée : *courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)*
Cible : *1 armée de cadavre* Durée : Instantanée
Jet de sauvegarde : aucun Résistance à la magie : non

Ce sort fonctionne sur le même principe que Création de mort-vivant, si ce n'est qu'il nécessite « Localisation de Cadavre » et permet d'animer des créatures plus puissantes et volantes jusqu'au type IV : ombres, âmes-en-peine, spectre et dévoreurs d'âme. Le type de mort-vivant créé dépend du niveau du prêtre, comme indiqué sur la table ci-dessous :

Niveau de lanceur de sorts	Mort-vivant créé	Type
13 ou moins	Goule, Zombie	I
14–17	Nécrophage, Ombre	II
18–19	Âme-en-peine,Ghast	III
20 ou plus	Vampires, Spectre, Dévoreur d'âme	IV

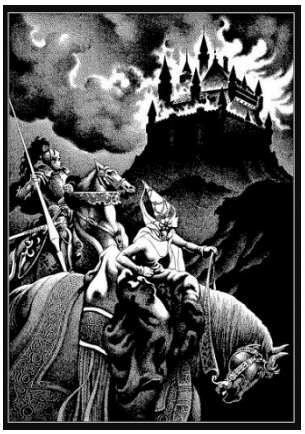
CRÉER DES SERVITEURS DE L'ANNEAU (Altération) Relique

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (deux anneaux métalliques)*
Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *Tactile*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Les anneaux touchés*

Explication/Description : "Créer des Serviteurs de l'Anneau" vous permet de créer des anneaux métalliques et de les animer, créant une armée éphémère mais sensible appelée « Serviteurs de l'Anneau ». Ces serviteurs apparaissent à côté de vous et sont détruit lorsqu'ils sont réduits à 0 point de vie ou à la fin du sort. Les serviteurs de l'anneau sont amicaux envers vous et vos compagnons d'armée pour la durée du sort. Ils agissent à leur propre tour dans l'ordre d'initiative et obéissent à tous les ordres verbaux que vous leur donnez comme une armée de type III, sans qu'aucune action ne soit requise de votre part. En l'absence d'ordres, les serviteurs de l'anneau se défendent et vous défendent contre les armées hostiles, mais n'entreprend aucune autre action. Ce sort est idéal pour créer une armée d'alliés temporaire sur le champ de bataille ou pour accomplir des tâches spécifiques, offrant une assistance flexible et adaptable selon les besoins du lanceur de sorts. Suivant le niveau du lanceur de sort voir sort identique au précèdent pour les type de l'armée ainsi crée.

FEU NOIR / PURIFICATEUR (Évocation) Niveau 8 Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien*
Temps d'Incantation : 1 action
Portée : *Moyenne (300 mètres + 3 mètres/niveau)*
Cible : *Une Armée*
Durée : 1 round / niveau (D) (maximum 25 rounds)
Jet de Sauvegarde : Vigueur, annule (voir Ci-dessous)
Résistance à la Magie : Oui (inoffensif, voir Ci-dessous)
Composantes : G



Explication/Description :
Ce sort crée des flammes d'ombre qui entourent une armée, infligeant des dégâts et provoquant la peur. Causant des dégâts : 1d10 points de dégâts par niveau du lanceur de sort (maximum 20d10). Nécessitant une sauvegarde de Vitalité
Effet de Peur : En plus des dégâts, le sort provoque un effet de peur débilitant. L'armée doit réussir une sauvegarde de Justice ou être terrifiée. Durée : Le sort reste actif sur l'armée jusqu'à sa fin, sauf si l'armée est séparée du feu par des moyens magiques.
Conditions : Le sort ne fonctionne pas sous l'eau, mais se réactive si la victime refait surface avant la fin du sort.

INVOQUER LES TITANS DE L'OMBRE Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Devin* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 minute* Portée : *Environ 270 mètres*
Composants : *V, S* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*

Explication/Description : Vous invoquez une troupe de titan de l'ombre, qui apparaissent dans un espace inoccupé que vous pouvez voir à portée. Les statistiques des titans de l'ombre sont identiques à celles d'une armée de type IV (Infanterie Titans des Glaces) deux différences : sa capacité de camouflage fonctionne dans une faible lumière au lieu d'un terrain rocheux, et les «

rochers » qu'ils lancent sont composés de matière d'ombre et causent des dégâts de froid +1d6 / 2niveaux du lanceur. Les titans de l'ombre sont amicaux envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les titans de l'ombre ; ils agissent à leur propre tour. Ils obéissent aux commandes verbales ou télépathiques que vous leur donnez (donner une commande ne prend aucune action de votre part). Si vous n'émettez aucune commande aux titans de l'ombre, ils se défendent contre les armées hostiles mais ne prend autrement aucune action. Les titans de l'ombre disparaissent lorsqu'ils tombent à 0 point de vie ou à la fin du sort.

JUGGERNAUT MORTEL (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un crâne ou un symbole de mort)*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : 150 mètres
Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Vitalité (pour réduire les dégâts)*
Zone d'effet : *Un rayon de 100 mètres*

Explication/Description : "Juggernaut Mortel" invoque une force destructrice de nécromancie, libérant une vague de mort et de désolation sur une zone ciblée. Toutes les armées dans la zone d'effet subissent de lourds dégâts nécrotiques 8d6, et les victimes tuées par ce sort peuvent se relever comme des morts-vivants sous le contrôle du lanceur de sort. Ce sort est extrêmement puissant pour décimer les rangs ennemis et semer la terreur sur le champ de bataille. Les armées ressuscitées peuvent être utilisées pour renforcer les rangs alliés ou pour continuer l'assaut contre l'ennemi.

LACÉRATION D'ÂME (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Moyenne (80 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible : *Une armée vivante*
Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Puissance, annule en partie*
Résistance à la Magie : *Oui*
Composantes : *V, G, M Une pincée de poudre d'os.*

Explication/Description : Ce sort invoque des esprits tourmentés pour attaquer une armée vivante, drainant sa vitalité.
Effet du Sort : Dégâts de Vitalité : Inflige 3d6 +3 dégâts par tour.
Réduction des Dégâts : Une sauvegarde de Puissance réussie réduit les dégâts à 1d6 +1 points de dégâts
Conséquences Mortelles : Si les points de vie de l'armée tombent à zéro, les âmes de ses créatures sont arrachées et entraînées dans les plans inférieurs.
Limitation de Résurrection : Les victimes ne peuvent pas être ramenées à la vie par Rappel à la vie, mais *Résurrection* et *Restauration de masse* restent efficaces.
Risque de Mort-Vivant : Les victimes non enterrées en terre consacrée peuvent revenir en tant que morts-vivants.

LINCEUL DE MORT (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 8
Portée : Toucher Eléments : V, S, M
Durée : Spéciale Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 Armée Jet de sauvegarde : annule

Explication/Description : Linceul de mort puise dans le plan matériel négatif afin d'entourer l'armée ciblée dans une aura noire et indistincte d'énergie absorbant la vie. Bien que l'armée ne subisse aucun mauvais effet de cet éclat maléfique, elle peut avoir de graves conséquences pour ceux qui viendrait à toucher l'aura. Le linceul de mort peut être utiliser activement en offensif et passivement en défense. En combat, le sorcier peut activer le pouvoir mortel du sort en ciblant une armée ennemie (cela nécessite la réussite d'un jet d'attaque). Toute armée touchée doit immédiatement faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de –4. Si le test est réussi, l'armée n'est pas blessée. Si le jet de sauvegarde est raté, une brume noire se forme autour de la troupe, absorbant 20% de ses points de vie actuels chaque round jusqu'à ce que l'armée meure à la fin du cinquième round. Le linceul de mort sert aussi de protection passive a son armée. Quiconque touche l'armée alliée ou essaye de l'attaquer doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts (sans aucune pénalité) ou être frappé des effets du linceul de mort de la même manière. Les sorts suivants enlèvent le linceul de mort d'une armée affectée : *Protection contre la mort de groupe,* souhait *mineur, souhait majeur, ou une dissipation de la magie* réussie. De multiples applications de ces sorts ou peuvent prolonger la vie d'une armée jusqu'à l'expiration du sort. Le sort peut aussi être arrêté prématurément en tuant ou en réussissant à dissiper la magie sur le lanceur (ceci libère immédiatement toutes les troupes affectées par le sort). Le linceul de mort reste actif jusqu'à ce que le magicien ait attaqué avec succès ou été attaqué par un nombre de créatures égal à son niveau (ou jusqu'à la durée maximale de 2 rounds par niveau se soit écoulée). Les armées morts-vivantes ne sont pas affectés par ce sort. En fait, si une armées mort-vivante est attaquée par un linceul de mort, elle gagne immédiatement 1 Type supplémentaire, et le magicien doit faire un jet de sauvegarde contre la mort magique ou subir lui-même les effets du linceul de mort. On sait que ce sort terrifiant n'est connu que d'un petit nombre sélectionné de nécromancien qui soi-disant l'aurait appris dans un mystérieux livre à la reluire de bronze provenant d'un autre plan. La protection nécessite les éléments matériels suivants : une opale noire et un diamant (valant au 500 po) réduits en poussière, de la poussière d'un mort-vivant corporel ayant de puissants liens avec le plan négatif (comme un vampire ou un wight) et un gros morceau de quartz. Ces ingrédients sont consumés durant l'incantation

PARANGON DU CHAOS (Altération)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Soi-même*
Composantes : *V* Durée : *Concentration, jusqu'à 6 minutes*

Explication/Description : Vous devenez une masse tourbillonnante de couleur et de son en forme humanoïde. Vous gagnez une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants, ainsi qu'une immunité aux dégâts de poison et psychiques. Vous êtes également immunisé contre les conditions suivantes : épuisement, paralysie, pétrification, empoisonnement et inconscience. De plus, vous obtenez une vision véritable jusqu'à 300 pieds (environ 90 mètres) et pouvez-vous téléporter sur 300 pieds (environ 90 mètres) en tant que mouvement. Chaque tour, en tant qu'action bonus, vous pouvez invoquer une surtension de magie chaotique, en choisissant vous-même ou une armée que vous pouvez voir à moins de 600 pieds (environ 180 mètres) comme lanceur pour résoudre l'effet. Vous devez choisir la cible avant de lancer le dé pour la surtension de magie chaotique de 1d6 de dégâts par niveau. Le jet de sauvegarde de Pouvoir est requis pour l'armée et déterminé comme si vous étiez le lanceur de sort.

SACRIFICE DE MACHINE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un petit trébuchet en bois est consommé* lors du lancement 100po) Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Toucher* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Vous sacrifiez une armée d'Artillerie (Tours, balistes, béliers, catapultes consentantes que vous pouvez voir pour créer une armée de machine morte-vivante du même niveau. L'armée acquiert une résistance à tous les dégâts non magiques et devient immunisée contre les conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, pétrifié, épuisé et empoisonné.

TEMPÊTE D'OMBRE (Nécromancie/Évocation))

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Longue (120 mètres + 12 mètres/niveau)*
Cible : *Une armée* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Maitrise, divise par deux et Vitalité, divise par deux* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Tempête d'ombre est un sort puissant qui combine les énergies du Plan des Ombres et du Plan Matériel Négatif pour infliger des dégâts et affaiblir les victimes.
Effet du Sort : Les victimes dans la zone d'effet subissent une perte de points de Puissance et de Vitalité. La perte est égale à la moitié du niveau du lanceur de sort. En cas d'échec au jet de sauvegarde de Vitalité les dégâts sont pleins ; une réussite divise les dégâts par deux. En plus, les victimes subissent des dégâts de

4d12 + 1/niveau (maximum +25) en cas d'échec au jet de sauvegarde de Maitrise ; une réussite divise ces dégâts par deux. Utilisation : Utilisé pour infliger des dégâts importants et affaiblir les armées en combat. Ce sort est particulièrement utile dans des situations où il est nécessaire d'affaiblir physiquement une armée.

TORRENT CAUSTIQUE (Évocation)

Classe de personnage : Sorcier, Magicien, Druide Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un éclat d'os piqué par l'acide)*
Temps d'incantation : *1 action* Durée : *Instantanée*
Portée : *Personnel (ligne d'environ 18 mètres)*
Jet de sauvegarde : *Maitrise, puis Vitalité*
Zone d'effet : *Ligne de 18 mètres de long et 3 mètres de large*

Explication/Description : "Torrent Caustique" libère un puissant jet d'acide depuis votre position dans une direction de votre choix. L'acide couvre une ligne de 18 mètres de long et 3 mètres de large. Chaque armée dans cette ligne subit 14d6 points de dégâts d'acide, avec la possibilité de réduire ces dégâts de moitié grâce à un jet de sauvegarde de Maitrise réussi. Une armée réduite à 0 point de vie par ce sort est tuée et son corps est complètement liquéfié. De plus, toute armée autre que vous-même se trouvant dans la ligne ou à moins de 3 mètres de celle-ci est empoisonnée pendant 1 minute par des fumées toxiques. Les armées qui ne respirent pas ou qui sont immunisées contre les dégâts d'acide ne sont pas affectées par l'empoisonnement. Une armée empoisonnée peut répéter le jet de sauvegarde de Vitalité à la fin de son tour, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de succès. Ce sort est idéal pour infliger des dégâts massifs et contrôler le champ de bataille avec une menace toxique persistante.

TRANSFERT D'OMBRE (Nécromancie)

Classe de personnage : Sorcier, *Clerc* Niveau 8
Temps d'Incantation : 1 action
Portée : Moyenne (300 mètres + 3 mètres/niveau)
Cible : Les ombres d'une armée
Durée : Voir Ci-dessous
Jet de Sauvegarde : Aucun
Résistance à la Magie : Oui

Explication/Description : Transfert d'ombre est un sort qui transforme les ombres naturelles en créatures d'ombre. La double menace de ce sort est qu'il appelle des ombres pour abattre les ennemis du lanceur de sort, mais produit également des ombres qui servent le lanceur de sort de façon permanente, lui donnant les moyens de se constituer une armée d'ombre.
Effet du Sort : L'ombre des créatures bipèdes devient des ombres (comme dans le *Manuel des Monstres P.83*).
L'ombre attaque la créature à laquelle elle est attachée.
Les ombres créées ont des points de vie augmentés de 1 par niveau du lanceur de sort (maximum +20 pv). Les ombres disparaissent si le lanceur annule le sort, si l'ombre ou l'armée est tuée. Les victimes tuées par une ombre transférée deviennent à leur tour une ombre sous le contrôle du lanceur.
Utilisation : Utilisé pour attaquer des ennemis avec leurs propres ombres. Peut servir à créer une armée d'ombres sous le contrôle du lanceur. Ce sort est particulièrement efficace pour semer la terreur et la confusion parmi les ennemis. La gestion des ombres créées est cruciale, car elles peuvent devenir des alliés permanents du lanceur de sort. Et crée ainsi une armée type III (Rare) volante.

VAGUES MALVEILLANTES (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un objet profane baigné dans le sang)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Armée ciblée*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Vous créez un miasme invisible qui remplit la zone dans un rayon de 90 mètres sur une armée ciblée. Toutes vos armées bénéficient d'un avantage sur les jets de Maitrise (De +3 au toucher) effectués à moins de 90 mètres de vous, et tous vos ennemis sont empoisonnés lorsqu'ils se trouvent dans ce rayon. (Causant 6d6 de dégât de poison par tour)

VITALITÉ CHAOTIQUE (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Druide* Niveau 8
Composantes : *V, S* Zone d'effet : *Une armée*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Tactile*
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : "Vitalité Chaotique" vous permet de mêlée et d'augmenter les points de vie de deux armées. La vôtre et une autre armée alliée avec un nombre de points de vie ne dépassant pas votre quatre fois votre niveau et ayant au moins 10 points de vie. En cas de réussite, vous invoquez des vagues d'énergie chaotique à l'intérieur de l'armée ciblée et de la vôtre, échangeant vos points de vie actuels. Lancez un d100 et ajustez le résultat par un nombre jusqu'à votre niveau d'incantation, puis consultez le résultat dans la table "Flux de Points de Vie".
Appliquez le résultat à la fois pour vous-même et pour l'armée ciblée. Les points de vie gagnés au-delà du maximum normal d'une armée sont des points de vie temporaires qui durent 1 round par niveau de lanceur de sorts. Aux niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 9, le nombre de points de vie de l'armée ne dépasse pas votre cinq fois votre niveau.

Table Flux de Points de Vie gagné :
01-09 : 0 % du total combiné
10-39 : 10 % du total combiné
40-69 : 25 % du total combiné
70-84 : 50 % du total combiné
85-94 : 75 % du total combiné
95-99 : 100 % du total combiné
100 : 200 % du total combiné et les deux armées gagnent l'effet d'un sort de hâte d'une durée de 1 round par niveau de lanceur
Ce sort est idéal pour des situations où un échange rapide de vitalité peut renverser le cours d'une bataille, offrant une opportunité de récupération ou de renforcement inattendu.

VOILE DE LA NON-VIE (Nécromancie)

Classe de personnage : Sorcier, Magicien, *Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, G, M 400 po*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Une armée visible*
Cible : *Une armée ciblée visible et consentante*
Durée : *10 minutes/niveau*

Explication/Description : L'armée ciblée gagne un certain nombre des traits communs aux morts-vivants. Tant que dure le sort, elle est immunisé contre les sorts et pouvoirs mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les dégâts supplémentaires découlant de coups critiques, les dégâts non-létaux, la mort par dégâts excessifs, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement, les affaiblissements temporaires de caractéristique physique et les effets nécessitant un jet de Vitalité (sauf s'ils sont inoffensifs ou affectent les objets). De plus, elle n'a pas besoin de respirer, de manger ou de dormir. Elle n'a plus de valeur de Vitalité et perd les points de vie en bonus qui en découlent (cela ne peut néanmoins réduire son capital à moins de 1 point de vie par dé de vie). Si son modificateur de Vitalité est un malus, Elle ne regagne évidemment pas de points de vie grâce à ce sort. À l'instar de tous les morts-vivants, l'armée et les créatures sont blessés par les sorts de *soins* et soignés par les sorts de *blessure*.

ZONE DE DRAIN DE VIE (Nécromancie) Réversible Relique

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Chaman* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Proche (80 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible, *Zone ou Effet : Expansion de 30 mètres de rayon*
Durée : Instantanée Résistance à la Magie : *Oui*
Jet de Sauvegarde : Vitalité, diminue de moitié

Explication/Description : Zone de drain de vie est un sort nécromantique puissant qui crée un brouillard pourpre drainant la vie des créatures vivantes à proximité.
Effet du Sort : Crée un brouillard pourpre dans une zone de 30 mètres de rayon. Les armées vivantes dans la zone subissent ld6 points de dégâts par niveaux du lanceur de sort (maximum 20d6), ou la moitié si elles réussissent leur sauvegarde de Vitalité
Les points de dégât infligés sont ajoutés aux points de vie du lanceur du sort, d'abord pour soigner, puis comme points de vie temporaires pour une heure. Limite des points de vie temporaires

SORTS DE SORCIER (Niveau 9)

Absorbés : égale aux points de vie actuels du lanceur. Les morts-vivants dans la zone peuvent régénérer leurs points de vie, mais ne reçoivent pas de points de vie temporaires. Si le lanceur du sort est réduit à 0 points de vie par les dégâts infligés aux morts-vivants, il ne peut pas absorber de points de vie des créatures vivantes.

SORTS DE NIVEAU 9

BRISE-ÂME (Nécromancie) Relique

Classe de personnage : *Sorcier Clerc* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 round entier*
Portée : *Proche (80 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible, Effet ou Zone : *Une armée vivante*
Composant : *V, S, M Une figurine de verre de main de maître, brisée lors du lancement du sort.* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité, annule* Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Brise-âme est un sort puissant et redouté, capable de tuer une armée complète et de fragmenter ses âmes, rendant sa résurrection de celle-ci extrêmement difficile.
Effet du Sort : Mort Instantanée : Si l'armée échoue à un jet de sauvegarde de Vitalité, elle meurt immédiatement.
Fragmentation de l'Âme : L'âme des victimes sont brisées en 2d6 fragments qui se dispersent sur un rayon de 16 kilomètres, résidant dans des formes de vie aléatoires.
Résurrection Complexe : La résurrection des victimes est impossible tant que tous les fragments d'âme ne sont pas rassemblés.
Porteurs d'Âme : Les fragments d'âme peuvent causer des rêves étranges ou des comportements inhabituels chez les porteurs.
Rassemblement des Fragments : Pour ressusciter les victimes, tous les porteurs d'âmes doivent être réunis, et des sorts puissants comme *Souhait Majeur, Miracle et Résurrection* suprême doivent être utilisés.
Note : L'utilisation de ce sort peut avoir des conséquences graves, car il affecte directement les âmes, un domaine généralement réservé aux démons et aux Dieux.

CAUSÉ PAR MAMMON, (Conjuration/Appel)

Classe de personnage : *Sorcier* Niveau 9
Temps d'incantation : *1 heure* Portée : *150 mètres*
Composantes : *V, S, M (11 crânes humains dorés valant 150 gp chacun, consommés par le sort)*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Ce sort invoque un démon qui ouvre un gouffre cylindrique rempli de cendres brûlantes et de bras faits de métal en fusion à un point au sol que vous pouvez voir dans la portée. Le gouffre a une profondeur de 18 mètres et un diamètre de 15 mètres, et est un terrain difficile. Une armée présente dans la zone lors du lancement du sort, ou qui commence son tour dans la zone ou y entre pendant son tour, subit 10d6 dégâts de feu et doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance ou de Maitrise (au choix de l'armée). En cas d'échec, la l'armée est retenue par les bras en fusion, qui tentent de la tirer sous la surface des cendres. Une armée retenue par les bras au début de votre tour doit réussir un jet de sauvegarde de Puissance ou être tirée 1,5 mètre plus profondément dans les cendres. Une armée tirée sous la surface est aveuglée, assourdie et ne peut pas respirer. Pour s'échapper, l'armée doit utiliser une action pour faire un test de Puissance ou de Maitrise réussi contre votre sort. SI elle réussit, les créatures de votre armée ne sont plus retenues et peuvent se déplacer sur le terrain difficile de la fosse à cendres. Elles n'ont pas besoin de faire un jet de sauvegarde de Puissance ou de Maitrise ce tour pour ne plus être attrapé par les bras, mais il faut faire le jet de sauvegarde comme d'habitude s'il est toujours dans la fosse à cendres au début de son prochain tour. Le diamètre de la fosse à cendres augmente de 3mètres au début de chacun de vos tours pendant toute la durée du sort. La fosse à cendres reste après la fin du sort, mais les bras de préhension disparaissent et les créatures retenues sont libérées automatiquement. Au fur et à mesure que les cendres refroidissent, elles infligent 1d6 dégâts de feu en moins pour chaque heure qui s'écoule depuis la fin du sort.

IMMORTALITÉ (Nécromancie) Relique

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 9
Composantes : *V, S, M Les matériaux rares pour cette incantation coûtent plus de 1000 po. De plus, l'armée qui va devenir immortelle doit sacrifier un seul objet magique d'une valeur de plus de 500 po.*
Nombre d'Incantateurs Nécessaires : *3 Sorciers*
Remplaçants : *Oui, une armée (spécial)*
Temps d'Incantation : *1 journée* Portée : *Toucher*
Cible : *Une armée de créature vivante* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance au Sort : *Non*

Explication/Description : "Immortalité" est un rituel qui confère la vie éternelle a une armée. Cependant, il nécessite le sacrifice volontaire de toutes ses créatures conscientes. Les créatures sacrifiées doivent être de niveau de moins 18 DV prête à se sacrifier volontairement. Si les conditions sont remplies, l'armée obtient la qualité spéciale "Éternelle jeunesse" (comme les moines de 17e niveau), n'a plus d'âge maximal, gagne Guérison accélérée 5 points par round et est immunisée à la magie de mort inférieure au niveau 9 et devient une armée de mort vivant niveau supérieur III ou IV. Cette immortalité n'empêche pas l'armée d'être détruite, elle devient seulement immortelle. Ces effets sont permanents, et l'armée devient une armée « morte vivante » avec un corps dans un état surnaturel. Les martyres sacrifiés sont totalement détruits et ne peuvent pas être ramené à la vie par aucun moyen.

CONJURATION DE MORT-VIVANT VII (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc* Niveau 9
Portée : *90 mètres*
Eléments : *V, S, M morceau d'os provenant d'une liche.*
Durée : *8 rounds + 1 round / niveau* Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : *Spécial* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : La version la plus puissante des sorts de conjuration de mort-vivant, ce sort conjure une armée de spectres (50%) pour une armée de type III, ou des vampires (50%

SORTS DE SORCIER (Niveau 9)

de chance) pour une armée de type IV Les créatures mortes-vivantes se fondent dans une armée dont les points de vie sont a attribuée par le joueur et attaquent les armées ennemis du lanceur au mieux de leurs capacités jusqu'à ce qu'il leur ordonne de cesser le combat, que la durée du sort expire, ou qu'ils détruits ou repoussés. Les morts-vivants conjurés par ce sort disparaissent quand ils sont détruits. S'il n'y a pas d'adversaire à combattre, ils suivront d'autres ordres ou entreprendront d'autres tâches simples que le magicien dirigera.

LÉGION INFERNALE (Conjuration/Appel) Réversible Rituel

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Magicien* Niveau 9
Composantes : *V, S, M Matériaux rares d'une valeur de 2 000 gp, et le sacrifice d'au moins 9 créatures intelligentes.*
Nombre de Lanceurs de Sorts Requis : 5
Temps d'Incantation : 24 heures
Portée : *Longue (400 mètres + 40 mètres/niveau)*
Cible : *Extérieurs maléfiques dont le total de Dés de Vie est de 100 ou moins*
Durée : *1 nuit (la nuit de la nouvelle lune)*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non*

Explication/Description : Ce rituel a été utilisé pour la première fois par des magiciens de Belsarneth pendant la Guerre Divine. Utilisé comme dernier recours par les lanceurs de sorts de Belsameth lorsqu'ils étaient pressés par des ennemis puissants, ce sort invoque une horde d'extérieurs mortels pour massacrer leurs ennemis. Souvent, ces extérieurs se révélaient difficiles à contrôler et se retournaient parfois contre leurs invocateurs, rendant l'utilisation de ce rituel relativement rare. Effet du Sort : Ce sort invoque 100 Dés de Vie d'extérieurs maléfiques dans le monde mortel pour combattre pour les lanceurs de sorts. Les types exacts d'extérieurs sont déterminés par le MJ, mais ils ne varieront pas de plus d'un cran de l'alignement du lanceur de sort principal. Les extérieurs exécuteront les ordres du lanceur de sort pendant une seule nuit, du coucher au lever du soleil, après quoi ils disparaîtront. Ce sort n'est efficace que lors d'une nuit où la lune de Belsamerth est nouvelle. (1/30) / mois.

MAÎTRISE DES MORTS-VIVANTS (Nécromancie)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Magicien* Niveau 9
Portée : *10 mètres/niveau* Éléments : *V, S, M*Durée : *2 rounds/niveau* Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : Ce puissant sort permet au magicien de contrôler les actions de n'importe quel type de mort-vivant comme s'il était une créature intelligente sous l'effet d'un sort de charme-personne de masse. Les morts-vivants ainsi contrôlés peuvent effectuer des tâches précises pour le magicien. Le magicien peut affecter une armée entière de type I à IV. Dans le cas de morts-vivants hétérogènes, le plus faible sera affecté en premier, puis les autres dans l'ordre croissant des Dés de Vie. Tous les morts-vivants affectés doivent être dans un cube de 150 mètres d'arête. Les morts-vivants ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper à ces effets. Les liches et les morts-vivants ayant plus de 10 Dés de Vie ont un bonus de +4 à leur jet pour en éviter les effets. Les morts-vivants contrôlés ne se comportent pas de la même manière que les créatures sous l'effet d'une magie de type Enchantement/Charme. Le contrôle durera jusqu'à l'écoulement de la durée du sort, puis les morts-vivants retrouveront leur propre contrôle (souvent théorique). De plus, le magicien n'a pas besoin de connaître un langage commun avec les morts-vivants pour rendre le contrôle effectif. Enfin, les morts-vivants peuvent se voir ordonner d'effectuer des actions qui peuvent entraîner leur propre destruction et le magicien peut les attaquer sans le sort soit rompu.
L'élément matériel de ce sort est un diamant écrasé Ce sort peut être en lien avec *Localisation de cadavre* niveau 4.

MÉTÉORE DE L'ABÎME (Évocation)

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc, Magicien* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *1 kilomètre*
Composantes : *V, S, M (un fragment de météorite noire)*
Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous invoquez un météore noir de l'abîme qui frappe un point que vous pouvez voir à portée de vue. L'impact crée une explosion sphérique de 150 mètres de rayon. Chaque armée dans la zone subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts de force. Un jet de sauvegarde de Maitrise réussi réduit de moitié les dégâts. L'explosion détruit ou endommage gravement les structures non magiques dans la zone et déclenche des incendies dans la zone affectée. Les créatures tuées par ce sort sont incinérées jusqu'à l'os, laissant derrière elles seulement des cendres.

MISE HORS DE COMBAT (Nécromancie) Réversible Relique

Classe de personnage : Sorcier, *Clerc* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action*
Portée : *Toucher* Cible : *Armée touchée*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Puissance annule*
Résistance à la Magie : *Oui*
Composantes : *V, G, focus divin nécessaire pour l'incantation*

Explication/Description : Ce sort extrêmement puissant est utilisé pour affaiblir gravement une armée, la laissant presque sans défense. Effet du Sort : Réduit tous les points de vie (pv) de l'armée à 1d20. Réduit de façon permanente toutes ses points de vie. Ces effets ne peuvent pas être guéris normalement, nécessitant des sorts comme *Guérison de masse* et *Restauration suprême* pour une récupération complète. Sur les morts-vivants, le sort agit comme un sort de *Mise à mal*, guérissant tous les pv sauf 1d20 et restaurant les caractéristiques amoindries. Utilisation : Idéal pour neutraliser un ennemi puissant ou capturer des cibles sans les tuer. Utilisé par les prêtres des Cavaliers pour des fins souvent sinistres.

PAIX DE TYR (Nécromancie) Rituel

Classe de personnage : *Sorcier, Clerc,Chaman* Niveau 9
Temps d'incantation : *5 heures*
Portée : *10,5 mètres* Durée : *Jusqu'à 9 jours*
Composantes : *V, S (une promesse de passage sûr et un serment de ne pas commettre de violence illégale ; les serments ne doivent pas nécessairement être sincères, mais doivent être explicites)*

Explication/Description : Vous invoquez Tyr pour prévenir la trahison et la violence lors d'une réunion. Au moins neuf hommes et/ou femmes « conseillers » doivent prêter le serment d'amitié, et ils doivent inclure des représentants de chaque faction (famille, clan, Royaume etc.) concernée par le rituel. La durée et la zone d'effet (qui peut être aussi petite qu'une seule pièce ou aussi grande que 300 kilomètres carrés — un rayon de 150 kilomètres autour du site du rituel) sont définies pendant l'incantation. Réaliser le rituel inflige une perte temporelle de 1d20 points de vie au lanceur de sorts, et des offrandes de sang exigées par Tyr et les ancêtres causent 1d6 de dégâts tranchants à chaque participant au rituel.
Une fois en effet, le rituel punit quiconque d'une faction affectée qui verse le sang dans la zone. Les exécutions légales, les sacrifices religieux et les duels d'honneur sanctionnés sont exemptés. La protection du rituel ne couvre que les factions qui ont été invoquées et qui ont prêté le serment de paix lors de l'incantation, soit en tant que victimes, soit en tant que coupables. Toute personne qui tue ou blesse une autre est maudite (comme par le sort "*Malédiction*"), tout comme chaque créature intelligente complice du méfait. La malédiction se manifeste par des mains ensanglantées (aucune quantité de lavage ne peut nettoyer le sang) et un malus de -4 aux jets de Justice et de Culture. La malédiction peut être levée par un "*souhait mineur*", un "*souhait majeur*", une "*dissipation de la malédiction*", ou une magie comparable, mais la malédiction doit être levée individuellement de chaque personne affectée.

SACCAGE (Altération)

Classe de personnage Sorcier *Clerc, Chaman, Druide* Niveau 9
Composantes : *V, G, M le cadavre frais ou bien conservé (encore saignant) d'une créature*
Temps d'incantation : *1 minute* Portée : *Contact*
Effet : R*ayon de 30 m/niveau* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Vitalité, partiel (plantes) ou Vitalité, annule (autres créatures vivantes)* Résistance à la magie : *Oui*

Explication/Description : Le jeteur de sorts détruit et corrompt une grande surface de terre. Les plantes de 1 DV ou moins se flétrissent et meurent, et le sol ne pourra plus jamais accueillir une telle flore. Les plantes de plus de 1 DV doivent réussir un jet de Vitalité ou mourir. Même en réussissant ce jet de sauvegarde, elles subissent 5d6 points de dégâts. Toutes les autres créatures vivantes de la zone (excepté le lanceur de sorts) doivent réussir un jet de Vitalité

SORTS DE DEVIN (Niveau 4)

ou subir un affaiblissement 4d12 points de vie. Les objets non portés, y compris les structures telles que les murs et les portes, deviennent friables et perdent 1 point de solidité (minimum 0), puis subissent 8d6 points de dégâts Seuls plusieurs *souhaits majeurs* ou *miracles* peuvent dissiper les effets persistants de ce sort.

SPHÈRE DE DESTRUCTION (Conjuration/Appel) Relique

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Chaman* **N**iveau 9
Portée : *5 m / niveau* Composantes : *V, S, M Boule de cristal*
Durée : *1 round/niveau* Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : *Crée une sphère* Jet de sauvegarde : *Spécial*
Renversement : *Aucun* Signature : *Visuelle, faible*
Effet critique : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort atroce crée, l'espace de quelques instants, une sphère d'annihilation (décrite dans l'Appendice 3 du Guide du Maître P.151). Ce globe de néant d'un noir absolu fait environ 60 m de diamètre et détruit instantanément toute matière entrant à son contact. Il apparaît à n'importe quel endroit dans les limites de sa portée et se déplace au gré du magicien, de 5 m / round. Si le magicien cherche à toucher quelqu'un à l'aide de la sphère, la victime a droit à un jet de sauvegarde de Maitrise pour se jeter de côté (à moins qu'elle ne soit pas consciente de l'existence du globe, auquel cas elle est détruite sans jet de sauvegarde).
La sphère de destruction ne se déplace pas nécessairement de la manière dont le magicien le souhaite. Ce dernier a 75% de chances de la contrôler, plus 1 °/, par point Pouvoir au-dessus de 12 et 3`% par point au-dessus de 15 (autrement dit, un score de 18 confère un bonus de +12 %). Si, au cours d'un round, le magicien rate son jet de contrôle, la sphère se déplace automatiquement vers lui de la distance maximale (50 m). Contrairement à sphère d'annihilation, la sphère de destruction ne peut être commandé par un autre magicien, à moins que ce dernier ne possède un talisman des sphères (là aussi, voir le Guide du Maître P.151). Si quelqu'un lance un sort de portail directement contre une sphère, il y a 50% de chances qu'elle soit détruite, 35% de chances qu'il ne se passe rien et 15 % de chances qu'une déchirure se produise dans le tissu de la réalité (*Voir destruction de la nature P.144 de ce manuel*). Dans ce cas, tout ce qui se trouve à moins de 60 m du point de rencontre entre les deux effets magiques est aussitôt catapulté dans un autre plan. Si la sphère est touchée par un sceptre d'annulation, tous deux s'annihilent mutuellement dans une monstrueuse explosion infligeant 3d4x10 points de dégâts à toute créature distante de moins de 20 m. Aucun autre sort ni objet magique ne peut affecter une sphère de destruction. Il y a 5% de chances qu'une sphère donnée ne désintègre pas ses victimes mais les transporte dans un autre plan (déterminé aléatoirement). Le magicien n'a aucun moyen de savoir s'il a détruit son adversaire ou s'il l'a seulement banni

TEMPÊTE DE L'OMBRE ULTIME (Nécromancie) Réversible

Classe de personnage : *Sorcier, Magicien, Clerc* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Environ 110 mètres*
Composants : *V, S* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Vous créez un canal vers une région du royaume des ombres hostile à la vie et à l'ordre. Une tempête d'entropie sombre et furieuse remplit une sphère d'environ 60 mètres de rayon, centrée sur un point que vous pouvez voir à portée. Toute créature qui commence son tour dans la tempête ou y entre pour la première fois pendant son tour subit 1d8 de dégâts nécrotiques tous les 2 niveaux du sorcier et perdent un niveau (de type II une armée passe au type I) ; un jet de sauvegarde de Vitalité réussi réduit de moitié les dégâts et empêche la baisse de niveau. Action Bonus : Vous pouvez utiliser une action bonus pendant votre tour pour déplacer la zone de la tempête d'environ 90 mètres dans n'importe quelle direction.

LES SORTS DE DEVIN

SORTS DE NIVEAU 4

À LA LUMIÈRE DE LA LUNE VIGILANTE (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Clerc* Niveau 4
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Environ 270 mètres* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 min*
Jet de sauvegarde : *Culture*
Zone d'effet : *Rayons de clair de lune dans un rayon de 270 mètres*

Explication/Description : "À la Lumière de la Lune Vigilante" invoque le regard vigilant de la lune pour illuminer les menaces autour de vous, indépendamment de l'heure ou du lieu. Des rayons de clair de lune, chacun d'environ 1,5 mètre de large, descendent du ciel ou du plafond, révélant les ennemis visibles ou invisibles, ainsi que les pièges ou dangers cachés. Les ennemis doivent réussir un jet de sauvegarde de Culture pour résister à l'effet et éviter d'être repérés par la lueur lunaire. Bien que la lueur ne rende pas les armées invisibles complètement visibles, elle indique leur emplacement général dans le rayon de lumière. La lumière suit les cibles tant que dure l'effet, mais les cibles qui sortent de la portée du sort ne sont plus éclairées. Seules les menaces présentes dans un rayon de 270 mètres au moment du lancement du sort sont illuminées ; les nouvelles menaces entrant dans la zone ou celles qui se déplacent ne sont pas révélées.

CHANCE DE LA NATURE (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Druide, Chaman* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une fleur rare)*
Temps d'incantation : *1 heure* Portée : *5 Kilomètres*
Durée : *1 jour* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Zone spécifiée*

Explication/Description : Ce sort améliore les conditions météorologiques dans une zone spécifiée, favorisant des conditions climatiques bénéfiques pour les cultures ou les opérations militaires. Il peut être utilisé pour provoquer une pluie bienfaisante ou pour éclaircir le ciel avant une bataille importante.
Bonus aux chances de toucher de +1 pendant toute la durée du sort.

DESTIN FASCINANT (Divination)

Classe de personnage : *Devin* Niveau 4
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Environ 90 mètres*
Composants : *V, M (une pincée de poussière d'argent d'une valeur de 200 gp)* Durée : *1 tour (jusqu'à la fin de votre prochain tour)*

Explication/Description : Vous percevez les actions d'une armée unique que vous pouvez voir à travers les influences des étoiles, et vous lisez ce qui y est écrit. Si l'armée ciblée échoue à un jet de sauvegarde de Culture, vous pouvez prédire ses actions. Cela a les effets suivants :
- Vous avez un bonus de +1 sur les jets d'attaque contre l'armée
- Pour chaque 15 mètres que l'armée se déplace, vous pouvez vous déplacer de 15 mètres (jusqu'à votre mouvement normal) pendant le tour de l'armée, une fois qu'elle a terminé son déplacement. Ceci est déduit de votre mouvement du tour suivant.
- Comme une réaction au début du tour de la cible, vous pouvez avertir vous-même et vos alliés qui peuvent vous entendre des intentions offensives de la cible ; toute armée bénéficie d'un bonus de +2 à la CA ou à son jet de sauvegarde contre cette attaque.
Niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, la durée est prolongée de 1 tour pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 4ème.

MALCHANCE (Évocation / Divination)

Classe de personnage : *Devin* Niveau 4
Portée : *10 mètres* Éléments : *V, S, M Pierre porte Bonheur 100po*
Durée : *2d10 rounds* Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : *Une armée* Jet de sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : Avec ce sort, le devin crée un motif négatif dans les forces aléatoires entourant une armée. Cette dernière a le droit de faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle est réussie, le sort échoue. Dans le cas contraire, le hasard là concernant entre dans une période de malchance. Toute action effectuée par la victime impliquant le hasard (c'est-à-dire chaque fois qu'un jet de dé affecte le personnage) pendant les 2 à 20 rounds suivants nécessite deux tentatives séparées ; le moins bon résultat est toujours appliqué. (La victime lance deux fois pour les attaques, les dégâts, les jets de sauvegarde, etc., toujours en utilisant le moins bon résultat).

MESSAGER ARCANIQUE (Divination)

Classe de personnage : *Devin* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un petit miroir et un morceau de parchemin)* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Royaume* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Un Royaume*

Explication/Description : Ce sort permet au lanceur de transmettre un message clair et précis à l'échelle d'un royaume entier. Le message peut être entendu par une personne spécifique ou par un groupe ciblé. Ce sort est idéal pour communiquer des ordres, des avertissements ou des informations cruciales rapidement sur de grandes distances. Il assure que le message arrive instantanément et de manière fiable, sans risque d'interception ou de déformation.

PARADE ARCANIQUE (Divination)

Classe de personnage : *Devin* Niveau 4
Composantes : *V, S, M Un flacon de mercure de 100po*
Temps d'Incantation : *1 action Portée : Une armée visible*
Cible : *Une armée* Durée : *1 round / niveau*

Explication/Description : "Arcane Parry" a été développé par le devin Vixie Nulan pour survivre aux attaques mortelles de son ennemi juré, Sorshalak le Convoqueur de Fiends. Ce sort permet au lanceur de sort d'éviter tout dommage magique d'une attaque ennemie pendant que son armée est active. Si l'armée du lanceur de sort est frappée par une attaque ennemie pendant que le sort est en effet, il peut choisir d'utiliser le sort pour éviter tout dommage. Cette décision doit être prise avant que les dommages ne soient calculés. L'effet du sort se termine une fois qu'il est utilisé.

REPÉRER LES FAIBLESSES (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Clerc* Niveau 4
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *600 mètres* Durée : *Jusqu'à 10 minutes*
Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Un château ou une armée ciblée*

Explication/Description : "Repérer les Faiblesses" permet au lanceur de sort de détecter les points faibles d'un ennemi ou d'un objet dans la portée. Le sort révèle les vulnérabilités, les défauts structurels, ou les faiblesses tactiques, permettant au lanceur de sort et à ses alliés de cibler ces points pour maximiser l'efficacité de leurs attaques. Ce sort est particulièrement utile pour planifier des assauts contre des ennemis puissants ou pour identifier les meilleures méthodes pour détruire des structures ou des fortifications. Les détails sont à la discrétion du MD.

SAVANT (Divination)

Classe de personnage : *Devin* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une carte du royaume)*
Incantation : *30 minutes* Portée : *Royaume*
Durée : *1 jour* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Le dirigeant ou le commandant militaire*

Explication/Description : Ce sort confère au dirigeant ou au commandant militaire une connaissance stratégique avancée et une compréhension approfondie des tactiques de guerre. Il permet de percevoir les faiblesses de l'ennemi, d'anticiper ses mouvements et de planifier des stratégies efficaces. Le sort offre également une meilleure compréhension des terrains et des conditions météorologiques, aidant à prendre des décisions tactiques éclairées. "Savant" double les dégâts des (1-6) premières attaques, il est idéal pour préparer des plans de bataille complexes et pour s'adapter rapidement aux changements sur le champ de bataille.

SORTS DE DEVIN (Niveau 4)

SENS DU REPAIRE (Divination) Niveau 4

Classe de personnage : *Devin, Magicien*
Composantes : *V, S, M (trésor d'une valeur d'au moins 500 gp, non consommé lors du lancement)*
Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *360 mètres*
Durée : *24 heures*

Explication/Description : Ce sort crée une limite magique autour de votre repaire. La limite ne peut pas dépasser les dimensions d'un cube de 300 mètres, mais vous pouvez la modeler à votre guise pour suivre les murs d'un bâtiment ou d'une grotte, par exemple. Pendant la durée du sort, vous êtes instantanément informé de l'entrée de toute créature de taille minuscule ou plus grande dans la zone enclose. Vous connaissez le type de la créature mais rien d'autre à son sujet. Vous êtes également informé par des corbeaux lorsque des créatures quittent la zone. Cette prise de conscience est suffisante pour vous réveiller du sommeil, et vous gagnez automatiquement l'initiative tant que vous êtes sur le même plan d'existence que votre repaire. À des niveaux plus élevés : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, ajoutez 15 mètres aux dimensions maximales du cube et ajoutez 12 heures à la durée du sort pour chaque niveau de sort au-dessus du 5ème.

SOIN TEMPOREL (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 4
Portée : *Contact* Éléments : *V, M*
Durée : *Permanent* Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : *1 armée* Jet de Sauvegarde : *Spécial*

Explication/Description : Ce sort renvoie le corps des créatures ciblées dans le temps en un point où elles étaient en meilleure Santé. Cela simule une capacité de soins sans utiliser de pouvoirs de prêtres. Le temps est le facteur prioritaire car, plus les corps sont envoyés loin dans passé, plus grandes sont les chances d'échec. Le lanceur est capable de renvoyer les corps dans le temps à raison de 1 minute par niveau. Par exemple, un lanceur du 9ème niveau est certain de pouvoir restaurer son armée à l'état de santé dans lequel leurs corps étaient 9 minutes auparavant. Pour chaque minute additionnelle que le lanceur essaye de faire remonter le temps aux corps ciblés, il y a une chance cumulative de 5% d'échec. Si le lanceur de 9ème niveau essayait d'utiliser ce sort pour soigner des blessés juste 20 minutes avant que le sort ne soit lancé, cela serait 11 minutes plus loin que le succès garanti, le sort aurait donc 55% de chance d'échouer. De multiples soins temporels ne peuvent pas être lancés pour augmenter le nombre de minutes dont le lanceur peut garantir le renvoi dans le temps. Le magicien du 9ème niveau ne peut pas lancer 3 soins temporels consécutifs pour renvoyer les patients 27 minutes dans le temps, parce que le lanceur ramène le corps du passé dans le présent à chaque incantation. Car chaque fois que le sort remonte de 9 minutes dans le passé, il ramène le même corps. *Soin temporel* ne peut pas rappeler les esprits de la mort et donc n'est utile que sur des personnes vivantes. Les corps morts qui ont reçu un soin temporel peuvent être entièrement soignés, mais il reste mort, car les esprits sont partis des corps. Si les esprits peuvent être réunis avec les corps (avec un *rappel à la vie de masse),* les guerriers seront alors vivants et en aussi bonne santé que le soin temporel l'aura permis. *Soin temporel* peut aussi être utilisé pour blesser des adversaires qui viennent juste de se guérir. Dans ce cas, le lanceur doit réussir à toucher l'armée ciblée (avec un jet d'attaque), et la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Tous les soins (ou dégâts) apportés à la cible depuis sont rapatriement sont annulés, mais les dégâts que les corps avaient à ce moment précis

SORTS DE DEVIN (Niveau 5)

sont immédiatement réappliqués. Les ressources utilisées pour soigner la cible sont perdues. Les chances d'échec s'appliquent aussi dans ce cas

TERRAIN FAMILIER (Divination) Relique

Classe de personnage : *Devin, Toutes* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une poignée de terre du royaume)*
Temps d'incantation : *30 minutes*
Portée : *1 Kilomètre* Durée : *1 jour*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Zone spécifiée*

Explication/Description : Ce sort confère une connaissance intuitive de tous les types de terrain (Eau, Terre, Feu, Air) à tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet, leur permettant de se déplacer et de manœuvrer avec une efficacité accrue +1 à la surprise et à l'initiative. Il est particulièrement utile pour naviguer dans des terrains difficiles ou inconnus. Il permet ainsi à tout type d'armée d'aller dans des territoires inconnus (Eau, Air, Feu, Terre) et non adaptée à leur environnement.

TROUVER LA FAILLE (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Chaman* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (un engrenage cassé)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : 100m
Durée : *Instantanée* Zone d'effet : *Une armée ciblée*

Explication/Description : En ciblant une troupe, "Find the Flaw" permet à sa prochaine attaque contre une construction mécanique ou métallique, Baliste, Catapulte ou Trébuchet ou contre toute machine, d'être un coup critique. Ce sort est particulièrement utile pour identifier et exploiter les faiblesses des ennemis mécaniques ou métalliques, offrant un avantage significatif dans le combat contre ces types de cibles. (Cela exclu les tours de sièges et les béliers)

TROUVER LA VRAI NATURE (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Druide* Niveau 4
Composantes : *V, S, M (une racine d'arbre fraîchement déterrée qui est consommée par le sort)* Portée : 50m
Temps d'incantation : *1 action* Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Une armée consentante ou non consentante ciblée*

Explication/Description : "Find Kin" vous permet de découvrir l'identité, l'apparence et la localisation d'une armée ou d'une troupe cachée ou en camouflage, après avoir effectué un jet réussit sur une attaque de sort contre cette armée non consentante. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Justice, vous obtenez ces informations. Une armée peut choisir d'échouer automatiquement à ce jet de sauvegarde si elle décide de ce dévoilée. Ce sort est utile pour obtenir des informations sur les armées embusquées et camouflées, immobiles pouvant être utilisé à des fins d'enquête ou de renseignement. Sorte de « Trouver Armée Cachée » ce sort est utile sur tous les terrains difficiles propices aux embuscades voir aux explorations de contrées cachées, mystérieuses ou perdues d'un royaume.

SORTS DE NIVEAU 5

ACIER DU HÉROS (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Toucher* Durée : 1 minute
Jet de sauvegarde : *Culture*

Explication/Description : Vous infusez le métal des armes de mêlée avec l'aura redoutable d'un héros antique puissant. Les porteurs des armes ont un avantage de +1 sur les jets de Culture (Intimidation) effectués tout en brandissant agressivement leurs armes. De plus, une armée adversaire qui a actuellement 30 points de vie ou moins et qui est frappée par votre armée doit réussir un jet de sauvegarde de Culture ou être étourdie pendant 1 round. Si l'armée a plus de 30 points de vie mais moins que votre armée en a actuellement, elle devient effrayée à la place ; une armée effrayée répète le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même avec un succès. Une armée qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée contre cet effet de l'arme pour les 24 heures suivantes.

CHAMP DE DÉGÂTS ENTROPIQUES (Altération/ Nécromancie)

Classe de personnage : *Devin, Clerc, Chaman, Mage* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un fil d'argent 50po)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Environ 180 mètres*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute* Jet de sauvegarde : *Vitalité*Zone d'effet : *Toutes vos armées à portée*

Explication/Description : Le sort "Champ de Dommages Entropiques" crée un lien entre vos armées. Lorsque des dégâts sont infligés, ils sont répartis également entre toutes les armées à proximité qui ne réussissent pas un jet de sauvegarde de Vitalité. Les dégâts qui ne peuvent pas être divisés de manière égale sont pris en charge par l'armée la plus proche. Chaque fois qu'une armée subit des dégâts, elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde pour annuler l'effet du sort. Les armées arrivant à moins de 180 mètres après le lancement du sort sont également affectées. Ce sort est utile pour diluer les dégâts lors de combats intenses, offrant une stratégie de défense en répartissant les dégâts entre plusieurs unités.

CRÉATION DE PORTAIL TEMPOREL (Altération)

Classe de personnage : *Devin / Chronomancien* Niveau 5
Portée : 5 mètres par niveau Éléments : V, S, M
Durée : Permanent Temps d'Incantation : 1 heure
Zone d'Effet : 20 m² Jet de Sauvegarde : Aucun

Explication/Description : Après avoir lancé ce sort, le Chronomancien tord la dynamique du temps afin de créer un portail permanent entre la réalité et le Plan Primaire Temporel. Le portail est totalement plat, mais il peut avoir la forme que le lanceur désire, jusqu'à un maximum de 20 m². Il faut être prudent, car les habitants du flux temporel sont attirés par ce portail et peuvent attendre sur le Plan Primaire Temporel, voire même le franchir pour arriver dans la réalité. Les portails temporels sont autant de dangers que de bienfaits. L'élément matériel est un diamant valant 500 pièces d'or qui a séjourné plus d'un jour subjectif sur le Plan Temporel. Le lanceur doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts une fois le sort lancé. Un échec signifie que le portail s'écroule. Le diamant est détruit dans le processus

DIVINATION AMÉLIORÉE (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Chaman* Niveau 5
Portée : *0* *Éléments : V* Durée : *2 tours + 2 rounds/niveau*
Temps d'incantation : 4 Zone d'effet : *Le Devin*
Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort permet au devin d'étendre la durée et la portée d'un sort vision de magicien et de tout sort de divination de niveau 4 à 8. La durée et la portée sont augmentées de 50% pendant la durée de la divination améliorée. Tous les sorts de divination lancés pendant la durée de l'amélioration sont augmentés. L'expiration de l'amélioration annule tous les sorts de divination en effet.

GRÂCE DE PUISSANCE (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Mage, Clerc* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un symbole de force ou un talisman)*
Temps d'incantation : *10 minutes* Portée : *300 mètres*
Durée : *1 jour* Jet de sauvegarde : *Aucun*

SORTS DE DEVIN (Niveau 5)

Zone d'effet : *Une armée visible ciblée*

Explication/Description : Ce sort confère aux troupes une force et une puissance accrues, améliorant leur capacité au combat. Les soldats affectés par ce sort bénéficient d'une augmentation de leur force physique +1d6 dégâts, de leur endurance et de leur résistance. Ils peuvent porter des armures plus lourdes, manier des armes plus grandes et infliger plus de dégâts. Ce sort est idéal pour préparer les troupes à des batailles difficiles, en augmentant leur efficacité au combat et en leur donnant un avantage significatif sur l'ennemi. Les armées de type I sont considérées alors de type II etc...

LOCALISER UN LEADER (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Chaman* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (une pièce de monnaie frappée avec le sigil du royaume ou de la faction recherchée)*
Temps d'incantation : *1 minute*
Jet de protection : *Aucun (indétectable et inévitable)*
Portée : *300 mètres + 100 mètres par niveau*
Durée : *3 mois*
Zone d'effet : *Zone spécifiée à la portée du sort*

Explication/Description : Le sort localise un leader permet de déterminer l'emplacement de tout leader, roi, ou chef de guerre dans la zone du sort affectés. Ce sort n'identifie pas un leader donné, mais indique au lanceur de sorts le nombre de leaders dans la zone, leur emplacement et leur niveau de pouvoir relatif (déterminé par leurs bonus de compétences de faction ou par des attributs associés). Ce sort est indétectable et ses cibles ne peuvent l'éviter.

MUR TEMPOREL (Évocation/Altération)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 5
Portée : *30 mètres*
Éléments : *V, S, M un fil d'une toile d'araignée 100po*
Durée : *1 tour + 1 round / niveau*
Temps d'incantation : *5*
Zone d'effet : *Jusqu'à 1 m2 / niveau*
Jet de sauvegarde : *Spécial*

Explication/Description : Mur temporel crée une fine barrière composée de la fumée brumeuse de temps primordial. Une fois crée, le mur ne peut pas être déplacé, mais il peut avoir n'importe quelle forme (cercles, dômes, et ainsi de suite) et placé n'importe où dans la portée du sort. Quiconque essayera de passer au travers de ce mur dans n'importe quelle direction subit les effets cumulatifs de deux sorts de *Lenteur* et d'une *Disjonction temporelle de Wesley.* Les créatures peuvent faire un jet de sauvegarde contre les sorts (une fois chaque) pour éviter les effets des sorts de *Lenteur.* Les projectiles, souffles, et effets de sort sont aussi ralentis par le mur, permettant aux victimes de faire un test de Maitrise afin de réduire les dégâts de moitié. *Dissipation de la magie* ne peut pas détruire ce mur, mais n'importe quel type d'objets magiques qui détruisent la magie peu affecter ce sort. *Passe-murailles, Porte dimensionnelle, Téléportation,* et les autres sorts de déplacement contournent le mur.

PILLAGE MENTAL (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Barde, Clerc, Magicien* Niveau 5
Temps d'Incantation : *1 action* Résistance à la Magie : *Non*
Portée : *Une armée ciblée* Cible, Effet ou Zone : *Une armée*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Justice, annule*

Explication/Description : Pillage mental permet au lanceur de sort de lire en profondeur les pensées d'une troupe de combattant, accédant à leurs souvenirs et connaissances spécifiques.
Effet du Sort : Accès immédiat à tous les souvenirs et connaissances de la troupe liés à une question spécifique. L'information obtenue est basée sur ce que les cibles croient ou sont capable de se rappeler. Le sort échoue si les créatures ne connaissent pas la réponse à la question posée, mais le lanceur saura pourquoi. Nécessite une attaque de contact sur une armée ou une troupe non-consentante.
Utilisation : Utile pour l'interrogation ou l'investigation, permettant d'obtenir des informations précises. Peut être utilisé dans des contextes judiciaires pour obtenir des témoignages exacts.
Exemple d'Utilisation : Un Prêtre utilise Pillage mental pour découvrir l'identité de la personne ayant commandité une attaque ou un crime, en posant la question spécifique à une série de suspects.

MÉMOIRE EIDÉTIQUE (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Magicien* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (une corde nouée)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Le lanceur de sorts*

Explication/Description : Lorsque vous lancez "Eidetic Memory", vous vous souvenez de tout ce que vous avez lu ou entendu dans le passé. Cela vous confère un bonus de +10 aux jets de compétence Pouvoir pour la durée du sort. Ce sort est particulièrement utile pour des situations nécessitant une grande capacité de mémorisation et de rappel d'informations, comme la résolution de puzzles complexes, la déduction de faits à partir de connaissances historiques ou la compréhension de langues anciennes. Il peut être un atout précieux pour les chercheurs, les stratèges et les érudits.

VISION AÉRIENNE (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Druide, Chaman* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (un œil de faucon ou un cristal de vision)*
Temps d'incantation : *10 minutes* Portée : *1 Kilomètre*
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Une forteresse.*

Explication/Description : "Vision Aérienne" permet au lanceur de sort de surveiller et de planifier au niveau d'une ville entière. Ce sort offre une vue aérienne claire et détaillée de la zone ciblée, permettant au lanceur de sort de voir les mouvements de troupes, les dispositions stratégiques, et d'autres informations cruciales. Il est particulièrement utile pour la préparation de défenses urbaines (abaisse la CA de la forteresse de 2), la coordination de troupes dans des environnements urbains complexes, ou pour anticiper les mouvements ennemis dans et autour de la ville. Les armées défensives obtiennent une attaque d'opportunité suite à leur bon positionnement défensif.

VISION DE LA PROSPÉRITÉ (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Clerc, Druide* Niveau 5
Composantes : *V, S, M (une pièce d'or)*
Temps d'incantation : 1 jour Portée : *Royaume*
Durée : *1 mois* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *Le dirigeant d'un royaume*

Explication/Description : Ce sort offre des conseils divins au dirigeant d'un royaume, aidant à prendre des décisions éclairées pour la prospérité et le bien-être de son peuple. Il peut révéler des mines, trésors, matières premières, opportunités cachées, des menaces potentielles, ou des stratégies pour améliorer la vie des citoyens. Indique si des menaces sont en cours et permettra un bonus de +2 d'initiative ou de surprise

SORTS DE NIVEAU 6

CONFIANCE DANS LES DIEUX (Divination)

Classe de personnage : Devin Niveau 6
Composantes : Verbales (V)
Temps d'Incantation : 10 minutes
Portée : Personnel Cible, Effet ou Zone : Le lanceur de sort
Durée : Instantanée, peut être conservée pour 1 jour
Jet de Sauvegarde : Aucun
Résistance à la Magie : Non

Explication/Description : Une fois lancé, "Trust in the Gods" dure un jour ou jusqu'à son utilisation. Lorsqu'il est utilisé, le lanceur de sort peut sélectionner n'importe quel jet de dé qu'il est sur le point de faire, et le résultat sera automatiquement un succès (le résultat exact souhaité par le lanceur de sort). L'utilisation de ce sort doit être déclarée avant que le dé ne soit lancé.

SORTS DE DEVIN (Niveau 6)

CROISSANCE ANIMALE ACCÉLÉRÉE (Altération) Réversible

Classe de personnage : *Devin, Druide, Magicien* Niveau 6
Portée : *3 mètres / niveau* Éléments : *V, S, M*
Durée : *Permanente* Temps d'incantation : *2 rounds*
Zone d'effet : *Une armée animale* Jet de sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : En lançant ce sort, le Devin manipule le temps en ce qui concerne une armée de créature ayant une intelligence animale (1). Le lanceur peut accélérer la croissance de la vie animale jusqu'à 1 mois par niveau. Le vieillissement doit être décidé avant de lancer le sort Le vieillissement se déroule au rythme de 1 an par tour. La créature doit réussir un test de choc métabolique à 85% (+1% par dé de vie de l'animal, jusqu'à 99%) sous peine de mourir en 1d4 rounds. Toutes actions (combat, vol, et autres) entreprises par la créature durant le processus se font à la moitié de ses capacités (attaque à la moitié des dés de vie et perte de la moitié des attaques, déplacement réduit de moitié, et ainsi de suite). Ce sort ne permet pas aux créatures d'excéder sa taille naturelle. L'inverse de ce sort, rajeunissement animal accéléré, rajeuni l'âge de la créature affectée jusqu'à 1 an par niveau du chronomancien, l'âge à inverser devant être fixé avant que le sort ne soit lancé, et le rajeunissement se fait au rythme de 1 an tous les tours. Les règles pour l'élément matériel sont les mêmes.

DISJONCTION TEMPORELLE DE WESLEY Évocation/Altération

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 6
Portée : *60 mètres* Eléments : *V, S*
Durée : *1d10 + 5 jours* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *1 armée ciblée visible* Jet de sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : Quand ce sort est lancé, l'armée affectée perd toute notion du temps. Elle désorientée incapable de fonctionner sous des contraintes de temps. Ce sort est seulement un ennui mineur à moins qu'un timing précis soit crucial. Les armées subissant ce sort perdent automatiquement l'initiative et sont toujours surprises si elles sont attaquées par surprise. Dans les combats, les armées de créatures avec de multiples attaques perdent automatiquement une attaque, et les dirigeants sont incapables de suivre un plan qui nécessite un timing précis. Un jet de sauvegarde contre les sorts annule le sort.

FAVEUR DIVINE, (Divination) Relique

Classe de personnage : *Devin, Clerc, Sorcier* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un symbole sacré ou une relique)*
Temps d'incantation : *10 minutes* Portée : *200 mètres*
Durée : *1 jour* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : *L'armée alliée visible dans la portée*

Explication/Description : "Faveur Divine" bénit l'armée alliée, améliorant significativement leur moral 10-80% et leur confiance. Ce sort insuffle un sentiment de courage divin et de détermination inébranlable, permettant aux soldats de surmonter la peur et le doute. Les troupes bénies sont plus résistantes aux démoralisations et aux effets psychologiques adverses, Les armées sont Immunisées aux critiques et autres « échecs » ainsi qu'aux effets de sorts maléfiques ou chaotiques.

GUERRIERS DÉGÉNÉRÉS D'ARTICUS (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 6
Eléments : *V, S, M dent de gorille ou d'un singe carnivore.*
Durée : *10 rounds + 1 round / niveau* Jet de sauvegarde : *Annule*
Temps d'incantation : 5 Portée : *200 mètres*
Zone d'effet : *Une Armée d'humain, demi-humain, ou humanoïde*

Explication/Description : Quand ce sort est lancé, l'horloge de l'évolution de l'armée affectée est inversée, et ses capacités martiales sont augmentées au détriment de ses capacités intellectuelles. L'armée gagne 1d6 points de dégâts supplémentaires, abaisse sa classe d'armure de 1 et augmente ses points de vie de 20, perdant 3d6 tours (minimum de1). Les ongles et les dents s'aiguisent et peuvent être utilisés comme des armes. Il y a une remarquable croissance de la pilosité, et les changements du corps peuvent être visibles (bras plus long, position voûtée). Les créatures de l'armée évite d'utiliser les armes au profit d'une attaque griffe / griffe / morsure (1d2/1d2/1d4 ; si une créature possédait déjà ces attaques, ajoutez +1/+1/+2). L'armée doit réussir un test de choc métabolique sous peine de rester dans cet état de dégénérescence. Un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé si la cible n'est pas consentante. Pour une raison inconnue, « Guerriers Dégénérés d'Articus ne marche pas sur les elfes. La plupart des chronomanciens (devins) pensent que les elfes furent créés entiers sans évolution, plutôt qu'avec une résistance innée.

IMPRÉGNATION DE SORT (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un engrenage spécialement conçu valant 100 gp par niveau de sort que vous imprégnez)* Portée : *Toucher*
Temps d'incantation : *1 heure* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous imprégnez un sort de 4eme à 5ème niveau ayant un temps d'incantation instantané sur un engrenage valant 100 gp par niveau de sort que vous imprégnez. À la fin du rituel, l'engrenage est placé dans un mécanisme d'horlogerie comprenant un minuteur ou un mécanisme de déclenchement. Lorsque le minuteur ou le déclencheur est activé, le sort est lancé. Si la portée du sort était de Toucher, il n'affecte qu'une armée touchant le dispositif. Si le sort avait une portée en mètres, le sort est lancé sur la cible visible la plus proche dans la portée, en fonction de la nature du sort. Les sorts avec une portée personnelle ou de visée ne peuvent pas être imprégnés. Si l'engrenage est placé avec un minuteur, il s'active lorsque le temps s'écoule, qu'une cible légitime soit disponible ou non. À des niveaux supérieurs : Vous pouvez effectuer ce rituel en tant que sort de 7ème niveau pour imprégner un sort de 5ème ou 6ème niveau.

IMPULSION MINEURE DE LEY (Évocation/Altération)

Classe de personnage : *Devin, Magicien* Niveau 6
Composantes : *V, S* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *90 mètres* Durée : *Concentration, jusqu'à 1 minute*

Explication/Description : Ce sort crée des vibrations d'énergie dans un cube de 30 mètres de côté à portée, et vous nommez un type de dégâts. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Justice ou perdre sa résistance au type de dégâts choisi pour la durée du sort. À des niveaux supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, choisissez deux types de dégâts au lieu d'un.

INTERDICTION DES ARCANES (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Sorcier, Druide, Chaman* Niveau 6
Composantes : *V, S, M (un prisme qui disperse la lumière et une plume d'un corbeau)* Temps d'incantation : 1 minute
Jet de protection : Aucun directement, affecte la probabilité d'échec des sorts arcaniques Portée : *90 mètres*
Durée : *10 minutes par niveau de lanceur de sorts*
Zone d'effet : *Rayon de 9 mètres centré sur le lanceur de sorts*

Explication/Description : En lançant Interdiction des Arcanes, le lanceur de sorts crée une zone de perturbation magique intense dans un rayon de 90 mètres autour de lui, qui dure 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. Dans cette zone, tout sort arcanique lancé subit 50 % de chances d'échec, reflétant l'instabilité des arcanes provoquée par le sort. Ce sort ne nécessite pas de jet de sauvegarde de Pouvoir pour être appliqué, mais affecte la probabilité qu'un sort arcanique fonctionne comme prévu. Il ne cible pas directement des créatures ou des objets, mais perturbe la trame temporelle de la magie elle-même, rendant l'utilisation de la magie arcanique incertaine et hasardeuse. L'effet de ce sort est centré sur le lanceur de sorts et se déplace avec lui, créant un sanctuaire mobile contre la magie arcanique.

MALÉDICTION BORÉENNE (Évocation)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Druide* Niveau 6
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : *1 action*
Portée : *Environ 30 mètres* Durée : *Permanent*
Jet de sauvegarde : *Vitalité* Zone d'effet : *Une cible*

Explication/Description : Ce sort transforme une armée, si elle échoue à un jet de sauvegarde de Vitalité, en une armée de glace

inerte. L'armée est paralysée, mais ses soldats ont une activité mentale continue et les signes de vie, bien que très ralentis, sont détectables. La respiration et les battements de cœur des créatures sont si lents qu'ils sont presque imperceptibles. Si l'armée de glace est brisée ou endommagée pendant qu'elle est gelée, l'armée de glace subira les mêmes dommages ou blessures lorsqu'elle sera restaurée à son état normal. *Dissiper la magie* ne peut pas annuler ce sort, mais peut permettre aux créatures de l'armée de parler (sans se déplacer ou lancer des sorts) pendant 1 round par emplacement de sort utilisé. Une *restauration supérieure* ou une magie plus puissante est nécessaire pour libérer une armée de son état gelé. Certains clercs ou Devins peuvent utiliser la divination pour espionner à travers les sens de l'armée gelée, sans que la cible ait droit à un jet de sauvegarde contre cet effet. Ceux qui touchent une armée gelée peuvent demander une audience avec l'élémentaire de glace. S'ils réussissent un test de Culture -2, L'élémentaire répondra à leur demande à travers la glace.

PIED DE GORK (Conjuration/Convocation)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Sorcier* Niveau 6
Portée : 0 Éléments : *V, S, M* Durée : *2 tours /niveau*
Temps d'incantation : 1 Jet de sauvegarde : *Aucun*
Zone d'effet : rayon de 100 mètres autour du magicien

Explication/Description : Un gigantesque pied spectral vert descend des cieux avec un bruit sourd, écrasant l'ennemi en pulpe et broyant leurs os dans la terre. Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité ennemie non engagée dans un combat à portée, que le Devin puisse la voir ou non. Le sort ne peut pas être lancé sur une unité amie ou alliée engagée dans un combat. L'unité subit six attaques calculées de la manière habituelle. Une unité ne peut pas être repoussée par le Foot of Gork (le pied de Gork descend d'en haut !). Le pied de Gork n'écrase pas les Gobelins, Hobgobelins, Globours, Orques d'infanterie ou cavalerie du même type.

VISION DU CHEMIN (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Sorcier* Niveau 6
Temps d'Incantation : 1 action Portée : Environ 160 kilomètres
Composants : V, S, M (une carte) Durée : Voir Ci-dessous

Explication/Description : Vous et votre armée pouvez voir entrez dans le Grand Labyrinthe, un paysage changeant de montagnes et de vallées sans fin qui se connectent à de nombreux endroits à travers le monde.
Trouver le Chemin : Pour trouver votre chemin vers une destination à moins de 160 kilomètres, vous devez être certain que votre destination existe (bien que vous n'ayez pas besoin de l'avoir vue ou visitée auparavant) et vous devez réussir un jet de sauvegarde de Pouvoir. Le jet de Pouvoir doit être effectué par vous, et non par vos compagnons. Si vous avez la capacité de retracer un chemin que vous avez déjà pris sans vérification, ce jet réussit automatiquement. Si le jet échoue, vous ne trouvez pas votre chemin ce tour-ci, et vous et votre armée subissez chacun que 2d6 de dégâts psychiques alors que la folie du labyrinthe changeant fait sentir son poids. Vous devez répéter le jet au début de chacun de vos tours jusqu'à ce que vous trouviez votre chemin vers votre destination ou que vous mouriez. Dans les deux cas, le sort se termine.
Arrivée à Destination : Lorsque le sort se termine, vous et ceux qui voyagent avec vous apparaissez dans un endroit sûr à votre destination.
À des Niveaux Supérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, vous pouvez amener deux armées ou voyager 160 kilomètres supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 6ème.

SORTS DE NIVEAU 7

ABDICATION DE PRÉSENCE TEMPORELLE (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 7
Composantes : *V, S, M (1 Cristal Temporel)*
Temps d'incantation : *1 action* Jet de protection : *Aucun*
Portée : *Personnel et 1 armée visible*
Durée : *1d4+1 tours gratuits*
Zone d'effet : *Le lanceur de sorts et jusqu'à une armée visible.*

Explication/Description : Le lanceur de sorts et jusqu'à une armée visible font brièvement un pas hors du flux conventionnel du temps, le reste du monde se figeant autour d'eux. Ces sujets peuvent prendre 1d4+1 tours gratuits d'actions, mais ils ne peuvent pas affecter physiquement le monde ou déplacer un objet qu'ils ne portaient pas au moment de l'incantation du sort. Tous les sorts lancés par le lanceur ou d'autres alliés ne peuvent affecter que leur propre armée, et non ceux qui restent dans le flux normal du temps.
: Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez ciblez une armée supplémentaire pour chaque niveau de sort au-dessus du 7ème. Ce sort est idéal pour récupérer ses forces et points de vie ou pour augmenter l'efficacité au combat de vos armées.

ANTICIPATION (Divination)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 7
Eléments :*S* Durée : 1 round
Temps d'incantation : *1* Zone d'effet : *Le lanceur*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Portée : 0

Explication/Description : Ce puissant sort permet au lanceur de connaître avec exactitude quelles attaques et autres actions seront entreprises le round suivant par toutes les créatures se trouvant à moins de 180 mètres, permettant ainsi au lanceur d'agir en conséquence. Pour chaque attaque d'une armée devant arriver, l'information obtenue est le type d'arme utilisé, si oui ou non l'arme est magique (mais pas quel pouvoir magique va être utilisé), et la cible de l'attaquant. Si l'attaque sera un sort, la créature ou la zone d'effet ciblée est indiquée, mais le type de sort. Pour les actions nécessitant des objets, l'objet précis utilisé sera connu. Souvent cela révèle au lanceur la présence d'objets cachés. Les morts-vivants et les créatures provenant d'autres plans ne peuvent pas être "lues" par ce sort. Notez que le sort révèle la présence de créatures invisibles ou déguisées en communiquant au lanceur leurs intentions d'actions.

BOUCLE TEMPORELLE (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 7
Zone d'Effet : *Cube de 60 m d'arête* Éléments : *V, S, M*
Durée : *1 round par niveau* Temps d'Incantation : 7
Jet de Sauvegarde : *Spécial* Portée : 0

Explication/Description : Ce sort crée une zone dans laquelle le cours du temps se répète continuellement, jusqu'à ce que la durée du sort (vu de l'extérieur) expire. Les créatures prisonnières de cette boucle temporelle voient le monde comme un flot chaotique, et sont incapables de l'affecter de quelque façon que ce soit. Les personnes hors de la boucle perçoivent celles qui sont piégées comme répétant indéfiniment les mêmes actions ; ceux qui se trouvent à l'extérieur peuvent affecter ceux qui sont dans la boucle temporelle avec des attaques et des sorts à distance, mais si elles entrent physiquement dans la boucle, elles y sont alors piégées elles aussi. L'élément matériel de ce sort est une poudre de diamant, de rubis, d'émeraude, et de poussière de saphir, chacune des pierres ayant dû coûter au moins 100 pièces d'or.

DÉGÂTS RETARDÉS DE WESLEY (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 7
Portée : 0 Éléments : V, S
Durée : *1 tour + 1d10 rounds* Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : *Armée du lanceur du sort* Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort crée un champ de flux temporel autour de l'armée du lanceur, champ qui intercepte les attaques physiques et décale tout ou partie des effets dans le futur, donnant au chronomancien le temps de s'y préparer. L'ampleur du décalage dépend du type d'attaque. Si l'attaque provoque des dégâts physiques, la moitié d'entre eux sont appliqués immédiatement, et l'autre moitié à la fin du sort. Ceci retarde les besoins en soins, mais les chronomanciens doivent faire attention à ne pas perdre la notion du temps écoulé depuis le moment où le sort a été lancé. Après le premier tour, le sort peut expirer à tout moment, et tous les dégâts différés sont appliqués d'un coup. Cela peut facilement tuer le lanceur du sort. Les potions et sorts de soins s'appliquent d'abord aux dégâts subis, puis aux dégâts différés. Si l'attaque produit un effet de sort (emprisonnement et absorption d'énergie ne font pas de dégât physique mais nécessitent un jet de touché

SORTS DE DEVIN (Niveau 7)

Réussi), alors l'effet du sort est retardé de la moitié de la durée restante du sort. Toute action préventive (le chronomancien lançant libération avant qu'emprisonnement ne prenne effet, par exemple) annule les effets à venir. Ce sort ne peut pas être utilisé en conjonction avec des sorts de contingence. Tout sort de cette nature lancée sur le chronomancien annule automatiquement dégâts retardés de Wesley.

DERNIERS RAYONS DU SOLEIL MOURANT (Évocation)

Classe de personnage : Devin, Sorcier Niveau 7
Composantes : V, S Durée : *Instantanée*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *120 mètres*

Explication/Description : Une explosion de chaleur brûlante émane de vous, infligeant 6d6 dégâts de feu à tous les ennemis dans un rayon de 120 mètres autour de vous. Immédiatement après, une vague de froid glacial balaye la même zone, infligeant 6d6 dégâts de froid aux ennemis. Un jet de sauvegarde de Maitrise réussi réduit de moitié tous les dégâts. À des niveaux plus élevés : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou 9, les dégâts des deux vagues augmentent de 1d6 pour chaque niveau de sort au-dessus du 7ème.

MONSTRES DES TEMPS OUBLIES (Convocation/Appel)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Chaman* Niveau 7
Temps d'incantation : *24 heures* Composantes : *V, G, M 200po*
Portée : Moyenne (300 m + 3 m/niveau)
Cible : *Tous les dinosaures dont les dés de vie ne dépasse pas le score de Puissance* Durée : *24 heures*
Jet de sauvegarde : *Voir description* Résistance à la magie : Oui

Explication/Description : Le lanceur invoque une armée de plusieurs créatures des temps oubliés (mais qui doivent toutes être de la même espèce), qui acquièrent ainsi une conscience au service du lanceur et se forme en armée. Pour ce faire, il doit réussir un jet sous le score de Puissance le plus bas possible sur la cible ayant le plus de DV, Exemple un Gorgosaurus de 13 DV est invocable si l'écart entre le dé et le score de Puissance est de 13 ou plus. Voir Manuel des monstres. Les armées sont de deux types : Les Sauriens Carnivores : Cavalerie ou Volant de type III et les Ornitischiens Cavalerie de type IV (dinosaures blindés à corne). Une fois éveillés, les dinosaures qui peuvent être aussi de type aquatique obéissent selon le score plus élevé. En cas d'échec, aucune cible n'est affectée. Tous les Dinosaures convoqués sont amicaux envers le personnage. Ce dernier n'entretient avec lui aucune forme d'empathie, mais il remplit les tâches que lui communique le lanceur.

PASSAGE DES ANNÉES (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Clerc, Magicien Sorcier* Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Toucher* Cible : *1 armée*
Durée : *Instantanée* Jet de Sauvegarde : *Vitalité, annule*
Résistance à la Magie : *Oui* Composantes : *V, G, M*

Explication/Description : « Passage des années » accélère le vieillissement de toute l'armée, causant un vieillissement magique permanent. Effet du Sort : L'armée vieillit de 1d20 ans instantanément. Tous les effets normaux du vieillissement s'appliquent, y compris les ajustements de score. Une sauvegarde de Vitalité réussie annule l'effet du sort. *Restauration suprême* peut inverser les effets du vieillissement causé par ce sort. Peut être utilisé pour affaiblir un adversaire en accélérant son vieillissement. Utile dans des situations où les effets du vieillissement peuvent être exploités stratégiquement. Exemple d'Utilisation : Un devin utilise passage des années sur une armée puissante, la vieillissant de 15 ans, ce qui pourrait potentiellement réduire ses capacités physiques de 10-25%.

SOINS TEMPORELS SUPÉRIEURS (Altération/Nécromancie)

Classe de personnage : *Devin, Sorcier, Mage, Clerc* Niveau 7
Composantes : *V, S, M* Temps d'Incantation : *1 tour complet*
Portée : *Une armée ciblée*
Cible : *Armée vivante ou morte ciblée* Durée : *Instantanée*
Jet de Sauvegarde : *Vitalité annule*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : "Greater Timeheal" plonge dans le passé, et crée un duplicata de l'armée et la projette vers le futur, remplaçant l'armée actuelle. Le lanceur de sort peut remonter dans le temps jusqu'à 1 tour / 2 niveaux, au moment où l'armée est la moins blessée ; si l'armée a subi des blessures ou la mort avant ce moment, le sort échoue. L'armée doit ensuite réussir un jet de sauvegarde de Vitalité (DD 10 + nombre de tours déplacés) ou rester inconsciente pendant un nombre de jours égal à 10 moins son modificateur de Vitalité. À la fin de cette période, elle est restaurée à la vie et à la santé comme décrit ci-dessous.
Si le jet de sauvegarde de Vitalité réussit, la cible est alors restaurée à l'état dans lequel elle se trouvait lorsqu'elle a été déplacée dans le temps. De plus, la cible est étourdie pendant un nombre de tours égal au nombre de tours qu'elle a été déplacée dans le temps. Ce sort coûte normalement au lanceur 500 po mais si la cible était morte, il coûte 1 000po. Les armées restaurées à la vie de cette manière perdent de 10+1d20 points de vie permanent. La cible perd tous les souvenirs des événements survenus entre le tour où elle a été déplacée dans le temps et le tour où le sort est lancé.

STASE TEMPORISÉE (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Magicien, Chaman* Niveau 7
Portée : *Contact* Éléments : *V, S, M un petit ressort de platine D'une valeur d'au moins 500 pièces d'or.*
Durée : *1d3+1 mois* Temps d'Incantation : *1 tour*
Zone d'Effet : *1 objet d'un volume de ¾ m3 max*
Jet de Sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce puissant sort rend une armée complètement imperméable à toutes attaques physique, magique ou divinatoire durant toute la période concernée. Pour l'armée, le temps lui-même s'arrête complètement, et il cesse d'exister dans l'univers normal. Bien que l'armée puisse être manipulée, déplacée ou transportée, aucune force connue des mortels n'est capable d'altérer son intégrité, de l'abîmer ou même de la blesser.
Le lanceur du sort peut choisir de placer simplement l'armée dans une stase continue qui perdure le délai spécifié ou jusqu'à la fin du sort. Il peut aussi créer une stase périodique qui n'est effective qu'une partie du temps. Le magicien pourrait, par exemple, protéger un château-fort, une forteresse, une armée en créant une stase qui durerait du coucher au lever du soleil, ou préserver un travail de fortification des rigueurs du temps en concevant une stase de 3 jours, ou encore créer une enceinte piégée qui serait en stase une minute sur trois. Le lanceur du sort lui-même ne peut affecter qu'une armée en stase temporisée, bien qu'une *Dissipation de la magie* réussie soit efficace lorsque la stase n'est pas effective.

TÉLÉPORTATION DE MASSE (Altération)

Classe de personnage : Devin, Magicien Niveau 7
Composantes : V, S, M (2 Cristaux Temporels) (militaire)
Temps d'incantation : *1 minute*
Portée : *500 mètres* Durée : *Instantanée*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Une armée*

Explication/Description : "Téléportation d'Assaut de masse" permet de téléporter instantanément une unité entière de soldats vers un emplacement spécifique, à une distance maximale de 500 mètres. Ce sort peut être utilisé pour déplacer rapidement des troupes sur le champ de bataille, pour effectuer des attaques surprises, ou pour repositionner des forces en réponse à des changements tactiques. Il est particulièrement efficace pour prendre l'ennemi au

SORTS DE DEVIN (Niveau 7)

dépourvu, en plaçant les troupes dans des positions stratégiques ou pour effectuer des retraits rapides en cas de besoin

TOURMENT (Évocation/Convocation)

Classe de personnage : *Devin, Sorcier, Magicien* Niveau 7
Portée : *100 mètres*
Éléments : *V, S, M écrit spécialement préparé 100po / type*
Durée : *Spéciale* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *Une armée de créature* Jet de sauvegarde : *Spécial*

Explication/Description : Lorsque ce sort est lancé, le magicien cherche à forcer la soumission et l'obéissance d'une armée créature captive d'un autre plan d'existence à laquelle on veut demander un service. Les armées convoquées sont du type (au 1/5 du niveau du devin) L'incantation initiale du sort crée un lien entre le devin et l'armée créature captive enfermée dans un cercle magique, un triangle thaumaturgique ou un pentagramme. (Une armée victime de ce sort doit rater sa résistance à la magie pour que le tourment fasse effet). Ensuite, le devin continue à lire l'écrit spécialement préparé, et à chaque round de lecture, les créatures se sentent de moins en moins bien — inconfort puis douleur. Les deux premiers rounds leur font des élancements, les deux rounds suivants des douleurs momentanées et les deux rounds suivants des maux de tête et des crampes. Les créatures refusant de se soumettre au sort sont autorisées à sauvegarder chaque round contre les Sorts, ajusté à chaque round par l'intensité de la magie qui l'affecte. Le JS du premier est lancé à -1, celui du second à -2, du troisième à -3, du quatrième à -4, du cinquième à -6 et du sixième à -8. Rater un JS pour les créatures signifie que celles-ci acceptent les exigences du magicien et deviennent à son service pour une armée combattante. Les effets du tourment auront un effet sur les créatures si elles arrivent à s'en libérer. Il est fort probable que les créatures intelligentes ayant un faible moral se soumettra une fois qu'elle réalisera la nature du sort.

TROIS FOIS AMÉLIORÉES (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Magicien* Niveau 7
Portée : 0 *Eléments : V, S, M trois tourmalines de la même taille valant au moins 100 po chaque.*
Durée : *4 rounds* Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : *Une armée ciblée* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort augmente temporairement l'efficacité d'une armée visible dans les combats physiques tel que toutes les attaques physiques (y compris les attaques avec des armes enchantées et les tentatives de conférer des sorts au toucher) faites par le bénéficiaire du sort, reçoivent trois jets d'attaques. Une seule attaque est réellement portée, mais le meilleur résultat au dé est exploité. Pour chacune des tentatives d'attaques réussies par le lanceur, trois jets de dégâts sont faits, et le meilleur résultat (et uniquement celui-ci) est utilisé. Si les créatures ciblées ont des jets de sauvegarde à faire contre ces attaques, trois doivent être faits, et le pire résultat sera utilisé.

VISION ÉTOILÉE (Divination)

Classe de personnage : Devin, Druide, Chaman Niveau 7
Temps d'Incantation : *1 réaction, prise lorsqu'un ennemi commence son tour* Portée : *Environ 300 mètres*
Composants : *V, M (une pincée de poussière d'or d'une valeur de 400 gp)* Durée : *Concentration, jusqu'à 2 minute*

Explication/Description : Comme le sort « Destin Fascinant » mais avec les modifications suivantes : "*Starry vision*" peut être lancé comme une réaction, a une portée plus grande que "*Compelling fate*", et dure jusqu'à une minute. À la fin de chacun de ses tours, la cible répète le jet de sauvegarde de Culture. En cas de réussite, le sort prend fin. Niveaux s²upérieurs : Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou 9, le bonus à la CA (Classe d'Armure) baisse de 1 pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 7ème.

ZIZANIE (Enchantement)

Classe de personnage : *Devin, Sorcier, Chaman* Niveau 7
Portée : *10 mètres / niveau* Éléments : V, S
Durée : *1 tour + 1d6 tours* Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : *60 mètres de rayon*
Jet de sauvegarde : *Justice annule*

Explication/Description : Zizanie empêche les créatures prises dans la zone d'effet de collaborer avec leurs amis, et même de les apprécier. Celles dont le type supérieur au quart niveau du magicien sont immunisées contre ce sort. Les autres doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à -2), modifié en fonction de leur score de Justice. En cas d'échec, les repères de l'armée victime sont totalement bouleversés : elle éprouve désormais une haine farouche pour ses amis et anciens alliés deviennent ses ennemis. Mais le magicien ne la contrôle l'armée en rien, elle ne le perçoit pas ses amis soldats comme un ami et elle se sent normalement agressée si lui ou ses alliés l'attaquent. Suggestions, ordres, remarques et actes des anciens amis et alliés sont interprétés de la pire manière possible. En situation de combat, l'individu affecté se rebelle contre les ordres qu'il reçoit et les conseils qu'on lui donne, préférant ne rien faire ou nuire à ses anciens camarades plutôt que de coopérer avec eux. Même la présence d'un ennemi commun ne suffit pas à le faire réagir : il lui est plus important de montrer à ses anciens alliés qu'il n'est pas homme à se laisser manipuler par eux.
Il devient maussade, remet toujours les déclarations des autres en question et a tendance à bouder et à partir de son côté. S'il est suffisamment intelligent et si ses anciens amis tentent de le manipuler en lui disant ce qu'ils ne veulent pas et inversement, il y a de bonnes chances pour qu'il se rende compte de leur manège et ne leur en veuille que davantage. Enfin, si son intelligence est limitée ou s'il est d'un tempérament violent, il y a 40% de chance par heure de parvenir à trouver une excuse lui permettant d'attaquer ses anciens alliés 1d4 rounds plus tard, à moins qu'il ne soit déjà en train de combattre quelqu'un. La durée du sort est déterminée en secret par le MD. Même les créatures résistantes aux sorts de type charme sont normalement affectées par zizanie.

SORTS DE NIVEAU 8

APRÈS-COUP (Altération)

Classe de personnage : Devin Niveau 8
Portée : *30 mètres/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Éléments : *V, S, M un morceau de caoutchouc dur ou de gomme qui est étiré jusqu'à se rompre.* Durée : *Instantanée*
Temps d'Incantation : 8 Zone d'Effet : *1 armée visible*

Explication/Description : Ce sort permet au lanceur de dupliquer les dégâts subis durant le round précédent par une armée ennemie se trouvant dans la portée du sort. Les dégâts (quantité et type) sont intégralement dupliqués. En d'autres termes, les mêmes dés de dégâts, jets de sauvegarde, tests de capacités et ainsi de suite surviennent de la même manière que lors du round précédent. Ils peuvent avoir été causés par n'importe quelle source, et pas seulement par une attaque magique.

SORTS DE DEVIN (Niveau 8)

CHANT DE BATAILLE (Enchantement)

Classe de personnage : *Devin, Clerc, Chaman* Niveau 8
Portée : *100 mètres / niveau*
Éléments : *V, S L'élément matériel est une harpe ou un luth.*
Durée : *Spéciale* Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort est un ancien chant de guerre utilisé pour encourager les Armées combattantes. Toutes les armées alliées du chaman se trouvant à portée se sentent plein de bravoure et d'esprit combatif +3 aux dégâts et au Toucher. Le sort dure un tour par niveau du Chaman. Durant ce laps de temps, ceux qui l'entendent n'ont pas besoin de faire un test de moral, pour quelque raison que ce soit. Les sorts de peur, les dragons et autres créatures similaires ne produisent absolument aucun effet sur quelqu'un protégé par ce sort.

DIVINE PROTECTION (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, S, M Une pincée de fourrure de chimère. 400po*
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Personnelle*
Cible : *Jusqu'à 1 allié/niveau dans un rayon de 100 mètres*
Durée : *1 round/niveau* Jet de Sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif)*

Explication/Description : Sort : Ce sort a été utilisé pendant la Guerre des Titans, lorsque les champions de Madriel étaient assiégés par les forces de Mormo. Affaiblie par sa bataille avec Chem à Burok Tom, Madriel ne pouvait intervenir directement, mais elle a prêté son puissant javelot aux défenseurs. Effet du Sort : En lançant "Divine Protection", le lanceur de sort invoque du ciel un grand javelot de lumière blanche. Certains croient que Madriel elle-même lance ce javelot depuis les cieux vers le lanceur de sort. La lumière blanche éclatante frappe aux pieds du lanceur, puis projette un rayon de lumière blanc pur qui touche et englobe le lanceur et une armée alliée du lanceur de sort dans un rayon de 100 mètres. "Divine Protection" accorde au lanceur et à ses alliés un bonus d'amélioration temporaire de 160 points de vie Le lanceur et tous les alliés bénéficiant de ce sort reçoivent les avantages habituels de +4 sur la CA, et de +3 aux jets de sauvegarde de Maitrise, de Vitalité, les jets de sauvegarde de Justice, les tests d'attributs et les tests de compétences correspondants.

EMPRISE DU TUPILAK (Nécromancie)

Classe de personnage : *Devin, Sorcier* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (idole de tupilak)*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : *Personnel*
Durée : *1 heure ou jusqu'à déclenchement*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Un lanceur de sort*

Explication/Description : "Grasp of the Tupilak" est tristement célèbre pour son utilisation parmi les devins en conflit, car il permet au lanceur de voler un ou plusieurs emplacements de sort du magicien adverse visible ou devinés. Le sort nécessite où *Localiser un leader* ou *Localisation suprême* et reste actif pendant 1 heure ou jusqu'à son déclenchement. Lorsque vous réussissez une attaque de mêlée, en plus des dégâts de mêlée normaux, l'armée subit 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires et un ou plusieurs de ses emplacements de sort sont transférés à vous, pour que vous les utilisiez comme les vôtres. Lancez 1d6+3 ; le résultat équivaut au total des niveaux des emplacements transférés. Les emplacements de sort de plus haut niveau sont transférés en premier. Par exemple, si vous lancez un 5 et que la cible a au moins un emplacement de sort de niveau 8 disponible, cet emplacement vous est transféré. Vous pouvez voler des emplacements de sort arcaniques ou divins, selon votre préférence. Cependant, les emplacements de sort ne peuvent être volés qu'aux lanceurs de sorts qui préparent leurs sorts à l'avance. Si la cible n'a pas d'emplacement de sort disponible du niveau approprié, alors "Grasp of the Tupilak" n'a aucun effet, y compris ne causant aucun dégât nécrotique.

LOCALISATION SUPRÊME (Divination) Relique

Classe de personnage : Devin, Sorcier, Magicien, *Clerc* Niveau 8
Composantes : *V, G, FD* Temps d'incantation : *10 minutes*
Portée : *Illimitée* Cible : 1 créature ou 1 objet
Durée : *Instantanée* Jet de sauvegarde : *Aucun*
Résistance à la magie : *Non*

Description ; Ce sort est parmi les plus puissants pour qui cherche à localiser une armée ou un objet. En effet, seuls esprit impénétrable ou l'intervention directe d'un dieu peuvent empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir. *Localisation suprême* contourne les méthodes de protection habituelles contre la scrutation ou la localisation magique. Le sort commence par révéler l'endroit exact où se trouve les individus ou l'objet recherché (Relique, contrées cachées, mystérieuses), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent et le plan d'existence. Pour trouver une relique ou un lieu à l'aide de ce sort, il faut l'avoir déjà vue ou posséder un objet lui ayant appartenu. Pour localiser un objet, il suffit de l'avoir touché au moins une fois.

PARENTHÈSE TEMPORELLE (Altération)

Classe de personnage : Devin, Magicien, Sorcier/ Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 round entier*
Portée : *Moyenne (80 mètres +1,5 mètres/2 niveaux)*
Cible, Effet ou Zone : *Une armée ou un objet (Chateau)*
Durée : *1 heure/niveau* Composantes : V, G
Jet de Sauvegarde : *Justice, annule (inoffensif pour objet)*
Résistance à la Magie : *Oui (inoffensif pour objet)*

Explication/Description : Parenthèse temporelle écarte une armée du champ de bataille en l'écartant du cours normal du temps, la rendant introuvable et inexistante temporairement.
Effet du Sort : La cible et son équipement (ou un objet de taille moyenne ou inférieure) sont retirés du temps. L'armée disparaît et n'existe plus dans le monde normal pendant la durée du sort. Si la cible est magique, ses sorts et effets en cours sont traités comme s'il venait de mourir. L'armée ne peut pas être localisée par des moyens divinatoires, y compris *Localisation suprême, Souhait Majeur* ou *Miracle*. À la fin du sort, l'armée réapparaît au même endroit, sans avoir perçu l'écoulement du temps. Les effets à durée sur la cible sont suspendus et reprennent à son retour. Utilisation : Utile pour échapper à des situations dangereuses ou pour mettre une armée en sécurité temporaire. Peut être utilisé pour des stratégies complexes impliquant le retrait temporaire d'une armée alliée ou d'un château. Exemple d'Utilisation : Un Magicien de niveau 16 utilise *Parenthèse temporelle* sur une armée gravement blessé, le retirant du temps pendant 16 heures pour éviter sa défaite imminente.

PASSAGE DANS LA TERRE (Évocation)

Classe de personnage : *Devin, Druide* Niveau 8
Composantes : *V, G, M 100po* Résistance à la magie : *Oui*
Temps d'incantation : *1 action simple*
Portée : *Une armée ciblée* Cible : *Une armée*
Durée : *1 minute/niveau* Jet de sauvegarde : *Justice, annule*

Explication/Description : L'armée ciblée ou (2 armées au niveau 9) acquiert la capacité de se glisser dans la terre et la pierre aussi aisément qu'un élémentaire de la Terre. Elle peut ainsi traverser la pierre, la terre et toute autre sorte de terrain naturel à l'exception du métal à la façon d'un poisson dans l'eau. Il ne laisse aucun tunnel derrière lui et ne provoque aucune secousse qui pourrait trahir sa présence. Si le sujet se trouve pris dans la zone d'effet d'un sort de glissement de terrain alors qu'il traverse la terre, il est repoussé de 9 mètres en arrière et il est étourdi pendant 1 round à moins de réussir un jet de Puissance. Voir Tactiques spéciales « Glissante »

PROTECTION CONTRE LE TEMPS (Altération)

Classe de personnage : Devin Niveau 8
Éléments : *V, S, M un sablier entièrement rempli de poussière de diamant (d'une valeur d'au moins 75 po* Portée : *Contact*
Durée : *1 semaine* Temps d'Incantation : *1 round*
Zone d'Effet : *Une armée ciblée* Jet de Sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : Lorsque ce sort est lancé, il créé une barrière magique autour de l'armée ciblée à une distance de 3 mètres. La barrière se déplace avec l'armée et la protège des effets négatifs du temps. Ce sort peut être invoqué sur toute créature vivante, mais de multiples sorts ne sont pas cumulatifs. Tant que le sort est effectif, les créatures ne vieillissent pas, bien que cela n'ait pas d'effet notable sur sa durée de vie, à moins que de nombreux

SORTS DE DEVIN (Niveau 8)

sorts soient lancés en série ; Une durée significative peut repousser les effets de l'âge. Lorsqu'il est confronté à un effet de vieillissement magique (comme avec un sort de *Souhait* ou certaines puissantes créatures mortes-vivantes), l'armée bénéficiaire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour en annuler les effets (ou un jet de sauvegarde supplémentaire s'il en a déjà droit à un). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la protection du sort stoppe immédiatement. Le sort n'est pas automatiquement dissipé à la mort de l'armée entière – il continue à protéger les corps de la vie ou de la réincarnation, le temps écoulé depuis le moment de la mort des bénéficiaires ne commence à s'accumuler qu'après la fin du sort de protection contre le temps et permet de maintenir les points de vie de l'armée à zéro. Ce sort ne provoque pas un arrêt du temps à l'intérieur de la barrière du destinataire, qui évolue dans le temps au même rythme que les autres personnages. Il doit toujours manger, boire et se reposer comme d'habitude. Le sort n'affecte pas non plus la durée des autres sorts.

RÉSONANCE TEMPORELLE (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau : 8
Composantes : *V, S, M* Temps d'incantation : *1 action*
Jet de protection : *Aucun* Durée : *1d6+1 tours*
Portée : *Personnel et 1 armée visible par niveau de lanceur de sorts* Zone d'effet : *Le lanceur de sorts et 1 armée visible*

Explication/Description : Le lanceur de sorts dote une armée alliée visible d'une explosion de vitesse prodigieuse, leur temps localisé commençant à s'écouler plus rapidement. Pendant 1d6+1 tours, tous les sujets reçoivent une action principale supplémentaire pendant leur tour et double leur déplacement. Cette action principale ne peut pas être utilisée pour lancer des sorts ou pour combattre. Mais permet d'utiliser des potions de soins. Ce sort impose une forte contrainte à ceux qui en profitent, ajoutant une contrainte systémique pour chaque tour où le bénéficiaire prend l'action bonus

RICOCHET (Altération) Relique

Classe de personnage : *Devin, Clerc, Chaman* Niveau 8
Composantes : *V, S, M Focaliseur ou Focaliseur Divin (F/DF)*
Temps d'Incantation : *1 tour complet* Durée : *Instantanée*
Portée : *Une armée ciblée* Cible : *Une armée d'artillerie*
Jet de Sauvegarde : *Aucun* Résistance à la Magie : *Non (objet)*

Explication/Description : Principalement utilisé par les adeptes de Denev et Tanil pendant la guerre contre les druides de Khet, le sort "Ricochet" a permis à de nombreux archers et arbalétriers en infériorité numérique et à court de munitions de renverser le cours de la bataille en frappant plusieurs adversaires avec un seul tir. Effet du Sort : Lorsque ce sort est lancé sur une armée d'artillerie, archers arbalétriers, balistes, Catapulte, trébuchets non magiques, les projectiles deviennent capables de frapper plusieurs fois une armée ennemie visible dans la portée requise et dans un tour de mêlée. Le nombre de frappes supplémentaires est égal à un pour chaque trois niveaux de lanceur de sort. Un jet d'attaque est requis pour chaque attaque,

SAUT DANS LE TEMPS (Altération)

Classe de personnage : *Devin Magicien, Sorcier* Niveau 8
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : *Tactile*
Composants : *V, S* Durée : *Instantanée*

Explication/Description : Vous projetez une de vos armées dans le futur si elle échoue à un jet de sauvegarde de Vitalité. L'armée disparaît pendant 1d4 + 1 tours, pendant lesquels elle ne peut ni agir ni être affectée de quelque manière que ce soit. Lorsque l'armée revient, elle n'est pas consciente que du temps s'est écoulé.

VICTOIRE COÛTEUSE (Évocation)

Classe de personnage : *Devin, Sorcier, Magicien* Niveau 8
Composantes : V, S Zone d'effet : *Jusqu'à 3 armées à portée*
Temps d'incantation : *1 action* Portée : Environ 270 mètres
Durée : *1 heure* Jet de sauvegarde : *Justice*

Explication/Description : "Victoire Coûteuse" vous permet de cibler jusqu'à 3 armées visibles à moins de 270 mètres Si une, de vos armées est vaincue. Chaque armée ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Justice ou être maudit pour s'enflammer s'il réduit l'une de vos armées à 0 point de vie pendant la durée du sort. Une armée affectée subit 6d8 points de dégâts de feu et 6d8 points de dégâts rayonnants immédiatement lorsqu'elle s'enflamme. Si l'armée affectée porte ou est constituée d'un matériau inflammable, elle prend également feu et continue de brûler. Elle subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de capacité d'incantation à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce que l'armée en feu ou l'une de ses armées a moins de 150 mètres d'elle utilise une action pour éteindre le feu. Ce sort est particulièrement efficace pour dissuader les ennemis d'attaquer vos armées, créant un risque élevé pour eux s'ils parviennent à mettre une de vos armées hors de combat. Il ajoute une couche stratégique de protection et de menace sur le champ de bataille.

VISION ARCANIQUE (Divination) Réversible

Classe de personnage : *Devin* Niveau 8
Composantes : *V, S, M (un morceau de quartz clair)*
Temps d'incantation : *1 round* Portée : Tactile
Durée : *Concentration, jusqu'à 1 heure*
Jet de sauvegarde : *Aucun* Zone d'effet : *Le destinataire du sort*

Explication/Description : "Vision Arcanique" confère au destinataire une perception magique extrêmement aiguisée. Le bénéficiaire du sort jouit des avantages de "Vision réelle" sort de clerc niveau 5 et de "*Détecter la Magie*" pendant 1 heure. En plus de percevoir les formes invisibles et de distinguer les illusions, le destinataire peut identifier la nature et l'effet de tout sort qu'il observe, ainsi que connaître le nom de chaque sortilège utilisé dans son champ de vision. Ce sort est particulièrement utile pour les commandants (Généraux et Gardiens) et les stratèges dans des situations de combat d'armées, leur permettant de comprendre et de réagir aux manœuvres magiques ennemies et d'exploiter les faiblesses arcaniques adverses et confère un bonus de +1/ +1 (Toucher/ Dégâts) a toutes les armées sous ses ordres.

VOL DE TEMPS (Altération)

Classe de personnage : *Devin, Chronomancien* Niveau 8
Portée : *1 mètre* Éléments : V, S, M
Un rubis valant au moins 1000 po, qui doit être réduit en poudre
Durée : *Permanent* Temps d'Incantation : *3 tours*
Zone d'Effet : *30 mètres de rayon* Jet de Sauvegarde : *Annule*

Explication/Description : Ce sort envoie ceux qui se trouvent dans la zone d'effet en avant ou en arrière dans le temps, jusqu'à cinq années par niveau du lanceur. En fait, il enferme ceux qui en sont affectés dans une bulle de non-temps et les pousse dans le Plan Primaire Temporel. La bulle se déplace alors en suivant les courants temporels, puis retourne dans la réalité au moment souhaité avant de libérer les voyageurs. Pour les voyageurs, le transfert est instantané. C'est le seul moyen dont un chronomancien dispose pour faire voyager les autres dans le temps sans les accompagner. Cela peut créer un réel problème pour des sujets qui aboutissent dans une autre période temporelle et qui n'ont aucun moyen de rentrer. Bien sûr, s'ils causent des troubles dans l'ordre naturel de leur nouvelle période temporelle, les Gardiens pourraient se montrer et leur fournir un billet de retour gratuit. La personne qui les a envoyés recevra très certainement elle aussi leur visite. Si un chronomancien lance ce sort sur lui-même, c'est un moyen facile et pratiquement sûr de voyager dans le temps, bien que coûteux.

SORTS DE NIVEAU 9

ALIGNEMENT COSMIQUE Niveau 9 (Conjuration)

Classe de personnage : Magicien / Druide / Devin
Composantes : V, S, M (un morceau de quartz)
Temps d'incantation : 1 heure Portée : Personnel
Durée : 24 heures Jet de sauvegarde : Aucun
Zone d'effet : Le lanceur de sort

Explication/Description : "Alignement Cosmique" vous permet d'arranger les forces cosmiques à votre avantage. Vous choisissez un événement cosmique (conjonction, lune, éclipse ou supernova) qui affecte et augmente la puissance des sorts de 100% de l'école de sort qui vous correspond. Vous lancez des sorts comme si vous étiez sous l'effet de cet événement cosmique jusqu'au prochain lever du soleil ou pendant 24 heures. Lorsque la capacité requiert l'utilisation de votre perspicacité, vous utilisez votre concentration

SORTS DE DEVIN (Niveau 9)

Rituelle à la place. Ce sort doit être lancé à l'extérieur, et son lancement est visible dans un rayon de 160 kilomètres. Un symbole approprié, tel qu'une comète enflammée, apparaît dans le ciel au-dessus de votre position pendant le lancement du sort, signalant l'événement à tous ceux qui se trouvent à proximité. Ce sort est idéal pour les lanceurs de sorts cherchant à maximiser leur potentiel magique en s'alignant avec les forces cosmiques, offrant des avantages uniques et puissants pendant une période prolongée.

BANNISSEMENT DE MÉSOS (Divination)

Classe de personnage : Devin Niveau 9
Composantes *: V, S, M + (1 Cristal Temporel) 1000 po*
Temps d'Incantation : *1 jour*
Portée : *Proche (25 mètres + 5 mètres / niveaux)*
Cible : *Un dirigeant lanceur de sort*
Durée : 1 an / niveau Jet de Sauvegarde : *Justice annule*
Résistance à la Magie : *Oui*

Explication/Description : Selon la légende, la Guerre Divine a commencé lorsque Mésos a dépouillé Enkili de ses pouvoirs divins et l'a empêché d'accéder à ses fidèles. Inspiré par l'efficacité rusée de leur maître arcanique, le Culte de Mésos a créé ce sort pour se venger des sorciers utilisant la magie qui ont trahi leur maître déchu en rejoignant les races divines contre les Titans. Le fait que le rituel n'interdise pas de manière permanente à la cible d'utiliser ses capacités magiques est inconnu même des créateurs du rituel, bien que cela soit suspecté. Aucun lanceur de sorts ayant succombé à ses effets n'a même approché de la durée de vie de l'interdiction enclenchée par ce rituel, donc la véritable durée du rituel reste seulement une préoccupation théorique pour ses créateurs. Effet du Sort : Sur un échec du jet de sauvegarde de Justice, le "Ban of Mesos" empêche la cible ennemie de lancer tout sort ou d'utiliser toute capacité magique ou surnaturelle pendant 1 an/niveau.

CESSATION DE LA SCRUTATION Niveau 9

Type de Sort : Abjuration, Divination
Classe de personnage : Devin
Portée : 0 Éléments : V, S, M un petit miroir, une pierre Grosse comme le poing
Durée : spéciale Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : le domaine du lanceur de sort
Jet de sauvegarde : spécial

Explication/Description : Quand un sort de scrutation prend pour cible le domaine du magicien protégé par ce sort, ce dernier le sait aussitôt et peut, s'il le souhaite, mettre un terme au pouvoir indiscret avant que l'on apprenne trop de choses sur son environnement direct. De plus, s'il réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, il découvre l'identité du petit curieux et (sans trop de précision) l'endroit où il se trouve. S'il est plus puissant que son adversaire, il peut même lui retourner l'énergie de son sort avec violence (il sait si sa tentative fonctionne mais en ignore les effets). Pour ce faire, il doit avoir au moins quatre niveaux de plus que l'indiscret. Ce dernier doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (à -4). S'il le rate, l'énergie magique du sort, du pouvoir ou de l'objet qu'il utilise subit une violente disruption. S'il affecte un sort (comme *clairvoyance ou clairaudience*), ce phénomène frappe directement l'observateur au cerveau, ce qui lui inflige 6d6 points de dégâts ; de plus le sort cesse aussitôt de faire effet. Les pouvoirs assimilables à des sorts provoquent les mêmes dégâts et ne peuvent plus être utilisés pendant 24 heures. Enfin, les objets tels que les boules de cristal (mais aussi les miroirs, bénitiers, etc.) doivent réussir un jet de sauvegarde contre la désintégration (à +4). En cas d'échec, ils explosent avec violence, tailladant toutes les créatures comprises dans un rayon de 3 mètres (6d6 points de dégâts chacune). Cessation de la scrutation reste actif jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou qu'il mette un terme à une tentative de scrutation. Si le magicien souhaite conserver son intimité, il lui faut alors lancer l'enchantement une nouvelle fois.

CHANGEMENT DE SORT DE LA SRINSHEE (Divination)

Classe de personnage : Devin Niveau 9
Portée : 250 mètres + 10 mètres / niveau Éléments : V, S, M
Durée : 4 rounds + 1 round / 5 niveaux Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale Jet de sauvegarde : Aucun

Explication/Description : Au minimum, ce sort protège le lanceur (ou une armée ciblée) dans une immobile sphère magique de 30 mètres de rayon qui brille légèrement. Cette sphère empêche tous les sorts de niveau 7 ou moins de franchir ses limites et d'affecter ceux qui se trouvent derrière, bien que des sorts peuvent être lancés de l'intérieur sans aucun effet sur la sphère ou sur les sorts lancés. Si le sort est focalisé sur son lanceur, toutes les capacités du changement de sort sont découvertes, car le lanceur voit maintenant la Toile dans toute sa gloire, utilisant la sphère comme une lentille par laquelle il la voit. Avec cette vision et la magie fortement active, Le lanceur peut atteindre et manipuler la Toile avec des effets différents sur les sorts actifs. Avec l'expansion de ses sens grâce au changement de sort, le lanceur peut voir un adversaire en train d'incanter et sa zone d'effet ciblée en observant les manipulations de la toile autour d'eux. Le lanceur peut maintenant manipuler un peu la Toile afin de soit la focaliser soit la disperser autour d'une cible par round, créant des zones de magie entropique ou de magie morte. Si le lanceur protégé par le changement de sort a l'initiative, il peut annuler sa prochaine incantation (ou toute autre action) afin d'atteindre et d'affecter le sort d'un adversaire (ou un sort préexistant), en changeant les effets sans que son lanceur en ai conscience. Les règles et les effets de ces manœuvres sont les suivantes :
Manipulation : Le magicien protégé par changement de sort peut Atteindre en utilisant cette nouvelle vision des sorts afin de reformer un sort en train de se former, en changeant soit sa portée soit sa zone d'effet. En d'autres termes, quelqu'un utilisant cette vue peut prendre le temps de manipuler la cible de la boule de feu d'un autre magicien et la faire exploser au-dessus de son propre lanceur tout en conservant une zone d'effet normale. Le lanceur protégé par changement de sort ne peut pas déplacer les effets du sort au-delà de la portée de ce sort alors qu'il est incanté par un magicien adverse. Sinon, il peut aussi lui permettre de se déplacer ver la cible désirée mais peut minimiser sa zone d'effet jusqu'à 75% (réduisant la zone d'effet normale de l'explosion de la boule de feu d'un rayon de 12 mètres en un rayon de 1,5 mètres sur la cible). Tant que le lanceur du sort devant être affecté se trouve à moins de 50 mètres, un sort par round peut être manipulé. De plus, le lanceur ne peut manipuler et changer des sorts que pour un montant égal à son niveau (p. ex., un magicien du 19ème niveau peut changer les cibles de deux sorts de *Nuées de météores* et d'un sort de *Projectile magique*). Une fois le maximum atteint, le changement de sort se dissout, et ce quelque soit sa durée. Le lanceur peut soit choisir d'utiliser l'option décrite ci-dessus chaque round, ou elle peut être ignorée en faveur d'une incantation normale. Étant donné la portée du sort, il peut être lancé sur un camarade éloigné, que cette personne soit un lanceur de sort ou non. Dans ce cas, lorsque le lanceur du sort n'est pas le focus du sort, le changement de sort ne fournit que la protection décrite au début du sort. Dans tous les cas le sort se comporte comme un *globe d'invulnérabilité*.

COQUILLE TEMPORELLE Niveau 9 (Altération)

Classe de personnage : Devin Portée : 0
Éléments : V, S, M (2 Cristaux Temporels)
Durée : 1 tour par niveau Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1,50 m de rayon Jet de Sauvegarde : Aucun

Explication/Description : Ce sort crée une bulle temporelle autour du lanceur qui n'est alors plus affecté par le Plan Temporel.
Tant qu'il est à l'intérieur, il est immunisé contre le passage du temps, excepté qu'il s'applique directement à lui-même. L'effet du sort fait que le monde est gelé entre deux secondes. Ceci donne au lanceur l'opportunité d'actions comme boire des potions de soins ou de laisser s'estomper les effets d'un sort ou d'une potion néfaste. Une fois créée, la coquille ne peut être déplacée et le lanceur ne peut pas la quitter sans en dissiper les effets automatiquement. Toutes les créatures se trouvant dans le rayon de 3 mètres sont considérées comme étant à l'intérieur de la Coquille, et elles peuvent interagir avec le lanceur comme si le temps normal s'écoulait. Si elles franchissent le rayon d'action, elles sont automatiquement gelées jusqu'à l'expiration du sort où que le chronomancien la dissipe. La durée du sort est mesurée par le temps subjectif du chronomancien. Les éléments matériels de ce sort nécessitent une préparation. Un orbe de cristal valant au moins 1 000 pièces d'or est nécessaire. 2 cristaux d'une valeur d'au minimum 500 pièces d'or doit être enchanté avec le sort de stase temporelle et placé dans l'orbe. Cet ensemble doit alors être touché par un dimensionnel de temps sur le Plan Temporel (le contact n'a pas besoin d'être volontaire). Quand

SORTS DE DEVIN (Niveau 9)

ce sort est lancé, ce dispositif est entièrement consumé par les énergies magiques

INVOCATION DE LA NATURE Niveau 9, (Divination)

Classe de personnage : Druide / Clerc / Devin
Composantes : V, S, M (un élément naturel représentatif de la région) Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 1 Kilomètre Durée : Jusqu'à 1 jour Jet de sauvegarde : Aucun Zone d'effet : Une très grande ville

Explication/Description : "Invocation de la Nature" mobilise les forces naturelles pour aider et protéger une très grande ville. Ce sort peut invoquer des éléments tels que des vents protecteurs, une croissance végétale accélérée pour fortifier les défenses, ou même des animaux et des esprits de la nature pour assister dans la défense de la ville. Il peut également créer des barrières naturelles ou des obstacles pour entraver les forces ennemies. Ce sort est idéal pour renforcer les défenses d'une ville lors d'un siège, -4 à la Classe d'armure afin d'aider à la récupération après une catastrophe naturelle, ou pour harmoniser la ville avec les forces de la nature environnantes, assurant une protection et un soutien durables. Les forces naturelles invoquées (Sos Nature p.141) peuvent également aider à la gestion des ressources, à la purification de l'eau et de l'air, et à la revitalisation des zones urbaines endommagées, contribuant ainsi au bien-être général de la population de la ville.

POUVOIR INTEMPOREL (Altération)

Classe de personnage : Magicien, Sorcier, Devin Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action* Portée : Tactile
Composants : *V, S* Durée : *Jusqu'à dissipation*

Explication/Description : Vous arrêtez les processus normaux de dégradation et d'usure dans un dispositif du temps entropique non magique, sur une armée rendant la maintenance normale inutile des engins militaires et réduisant la consommation des forces physique à 1/10ème de la normale. Pour les dispositifs et les armées magiques, le sort réduit considérablement l'usure. Grace à ce dispositif, une machine ou une artillerie qui nécessite normalement un entretien et des ravitaillement quotidien n'a besoin de soins ou de nourriture qu'une fois par mois pour les armées de créatures, pour les machines ; si elle nécessitait auparavant un entretien ou de la nourriture mensuelle, elle ne requiert désormais une attention qu'une fois par décennie.

PRESSENTIMENT (Divination)

Classe de personnage : *Devin* Niveau 9
Portée : 0 Éléments : *V, S, M une plume de colibri*
Durée : *2d4 rounds + 1 jour / niveau* Temps d'incantation : *1 round*
Zone d'effet : *Spéciale* Jet de sauvegarde : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort procure au magicien un puissant sixième sens, lié à lui-même ou à une de ses armées. Bien qu'il invoque le sort sur sa propre personne, le magicien peut spécifier que c'en est une armée qui bénéficie du sort. Une fois l'incantation achevée, il reçoit automatiquement un avertissement si un danger quelconque menace de manière imminente l'objet du sort. S'il s'agit de lui-même, il sera prévenu à l'avance si une attaque se prépare prés de son royaume ou si une armée s'apprête à bondir sur son territoire depuis un endroit inattendu, ou si un attaquant fait de lui la cible spécifique d'un sort ou d'un projectile. Lorsque le sort le concerne directement, le magicien ne peut être surpris et connaît toujours la direction de laquelle va venir l'attaque. De plus, le sort lui donne une vague idée de la manière dont il peut se protéger (se baisser, bondir sur la droite, fermer les yeux, etc.) et lui procure un bonus défensif de 2 sur la Classe d'Armure. Lorsque l'objet du sort est une autre personne, le magicien est averti des dangers qui menacent celle-ci. Il doit cependant communiquer cette connaissance à la victime pour annuler l'effet de surprise. Il est possible d'alerter l'armée en danger, ou même de communiquer avec par une boule de cristal avant que le piège ne se referme (si le magicien n'hésite pas). L'objet du sort ne bénéficie cependant pas du bonus sur la Classe d'Armure.

STRATÈGE SUPRËME (Divination)

Classe de personnage : Devin, Mage, Sorcier, Clerc Niveau : 9
Composantes : V (verbales), G (gestuelles), M (un échiquier en ivoire et or valant au moins 2.000 po)
Temps d'incantation : 1 heure Portée : Personnel
Cible : Le lanceur de sorts Durée : 1 jour
Jet de sauvegarde : Aucun Résistance à la magie : Non

Explication/Description : Stratège Suprême est un sort de divination ultime qui confère au lanceur une compréhension parfaite de toutes les dynamiques de conflit, qu'elles soient militaires, politiques ou sociales, dans un rayon de 100 kilomètres. Pendant l'incantation, le lanceur de sorts entre en transe méditative, manipulant mentalement les pièces sur un échiquier magique qui représente les forces en présence et leurs interactions potentielles. Après l'incantation, le lanceur de sorts acquiert une capacité surnaturelle à anticiper les mouvements et décisions de ses adversaires ainsi que de ses alliés pour les 24 heures suivantes. Cette capacité lui permet de préparer des contre-mesures, de planifier des stratégies de bataille, de négociation, ou de manipulation avec une efficacité presque infaillible. En plus de la compréhension stratégique, le sort confère au lanceur de sorts le pouvoir d'améliorer ses armées avec un bonus de +4 aux jets d'attaque et un bonus de +4 à la CA, représentant sa capacité à anticiper et esquiver les attaques ennemies grâce à sa perception accrue des dynamiques de combat. Le lanceur reçoit également un avantage sur tous les jets de sauvegarde de +6 contre les effets qui peuvent être anticipés, comme les pièges ou les sorts.

TEMPS DANS UNE BOUTEILLE (Altération)

Classe de personnage : *Devin Magicien, Sorcier* Niveau 9
Temps d'Incantation : *1 action* Composants : *V*
Durée : *Concentration, jusqu'à 2 minutes* Portée : *Vue*

Explication/Description : Vous désignez un point dans votre champ de vision. Le temps est sous votre contrôle dans un rayon d'environ 200 mètres carré centré sur ce point. Vous pouvez le figer, le renverser ou le faire avancer jusqu'à 1-2 minutes tant que vous maintenez votre concentration. Rien ni personne, y compris vous-même, ne peut entrer dans le champ ou affecter ce qui se passe à l'intérieur. Vous pouvez choisir de mettre fin à l'effet à tout moment Pendant votre tour, et les événements progressent naturellement à partir de là.

1. ACIER GLACÉ - Niveau 4
2. À LA LUMIÈRE DE LA LUNE VIGILANTE - Niveau 4
3. ANGE GARDIEN - Niveau 4
4. ARMÉE RAPIDE - Niveau 4
5. ASPECT INOFFENSIF - Niveau 4
6. BÉNÉDICTION DES RÉCOLTES - Niveau 4
7. BÉNÉDICTION DE SIGMAR Niveau 4
8. BOUCLIER DE COMBAT Niveau 4
9. BOUCLIER AERIEN Niveau 4
10. CALMER LA TEMPÊTE - Niveau 4
11. CHANCE DE LA NATURE - Niveau 4
12. CHANT DE LA FORÊT- Niveau 4
13. CHARGE FANTÔME - Niveau 4
14. CHEMIN OBSCUR - Niveau 4
15. CŒUR DE BRAVOURE Niveau 4
16. CONSÉCRATION DE CHARDUN Niveau 4
17. DESTIN FASCINANT - Niveau 4
18. DESTRUCTION SIMULÉE Niveau 4
19. ÉCHO DE BABEL - Niveau : 4
20. ÉCLAIR D'ÉNERGIE Niveau 4
21. ÉCRASEMENT PIÉTINEMENT - Niveau 4
22. ENDURANCE Niveau 4
23. ESSAIM - Niveau 4
24. EXPLOSION D'ÉNERGIE Niveau 4
25. FLÈCHES ENFLAMMÉES - Niveau 4
26. FUREUR DE MORK - Niveau 4
27. GREMLINS - Niveau 4
28. GUERRIER DE FEU - Niveau 4
29. LAME JUMELLE - Niveau 4
30. LIBERTÉ DE MOUVEMENT - Niveau 4
31. MAGNANIMITÉ - Niveau 4
32. MAIN DE LA JUSTICE - Niveau 4
33. MAIN NOIRE - Niveau 4
34. MALCHANCE Niveau 4
35. MANGEUR D'OS - Niveau 4
36. MARÉE DE SANG - Niveau 4
37. MARQUE AVEUGLE Niveau 4
38. MESSAGER ARCANIQUE - Niveau 4
39. MUR DE BRUME - Niveau 4
40. MURAILLE ILLUSOIRE - Niveau 4
41. PARADE ARCANIQUE - Niveau 4
42. REGARD DE VÉRITÉ - Niveau 4
43. REPÉRER LES FAIBLESSES - Niveau 4
44. RESPIRATION PROFONDE - Niveau 4
45. RÉSISTANCE - Niveau 4
46. REVANCHE DE MAZDAMUNDI - Niveau 4
47. RUÉE - Niveau 4
48. SACRIFICE PARTAGÉ - Niveau 4
49. SANCTUAIRE SACRÉ - Niveau 4
50. SAUT DE MASSE Niveau 4
51. SAVANT - Niveau 4
52. SENS DU REPAIRE - Niveau 4
53. TERRAIN FAMLIER – Niveau 4
54. TERRE CORROMPUE - Niveau 4
55. TOILE VOLEUSE - Niveau 4
56. TRIPLE BALISTE - Niveau 4
57. TÉNACITÉ - Niveau 4
58. TERREURS NOCTURNES - Niveau 4
59. TRANSFORMATION DE MASSE Niveau 4
60. TROUVER LA FAILLE Niveau 4
61. TROUVER LA VRAI NATURE Niveau 4
62. VAGUE DE FLAMMES Niveau 4 (Feu)

63. ABONDANCE DE MUNITIONS - Niveau 5
64. ABSORPTION D'ÉNERGIE - Niveau 5
65. ACIER DU HÉROS - Niveau 5
66. APPEL DE HIRVSTH - Niveau 5
67. ARCHERS SPECTRAUX DE TANIL - Niveau 5
68. ARMES EXPLOSIVES - Niveau 5
69. ARME D'OMBRE Niveau 5
70. ARMÉE DE SIÈGE INSTANTANÉE - Niveau 5
71. ARMURE DE RONCES - Niveau 5
72. BANNISSEMENT DES OMBRES - Niveau 5
73. BALISTE ENCHANTÉE - Niveau 5
74. CHAMP DE DÉGÂTS ENTROPIQUES Niveau 5
75. CHANT DES DIEUX Niveau 5
76. CHARNIER - Niveau 5
77. CONDAMNATION - Niveau 5
78. CONDUIT Niveau 5
79. CONTAGION DE MASSE Niveau 5
80. CONTRE-OFFENSIVE IMPITOYABLE - Niveau 5
81. CRÉATION DE PORTAIL TEMPOREL - Niveau 5
82. CRÉPUSCULE - Niveau 5
83. DÉGÂT MAXIMUM - Niveau 5
84. DILATATION II - Niveau 5
85. DISRUPTION MÉCANIQUE - Niveau 5
86. DIVINATION AMÉLIORÉE - Niveau 5
87. ENTRAVE MONTURE DE MASSE - Niveau 5
88. FAÇONNAGE DE LA PIERRE Niveau 5
89. FISSURE JOYAU - Niveau 5
90. FLAMME CUISANTE - Niveau 5
91. FLÉAU DE TERMITE - Niveau 5
92. FUREUR DE THULKAS - Niveau 5
93. FUREUR DE GORK – Niveau 5
94. FUSION D'ARMÉE Niveau 5
95. GRACE DE PUISSANCE - Niveau 5
96. HARMONIE COMMUNAUTAIRE - Niveau 5
97. HÉRÉSIE - Niveau 5
98. HORDE DE SERVITEURS - Niveau 5
99. HURLEMENT LABYRINTHIQUE - Niveau 5
100. INVOCATION DE LA CITADELLE INVINCIBLE - Niveau 5
101. LOCALISER UN LEADER - Niveau 5
102. LIER LES AILES Niveau 5
103. MÉMOIRE EIDÉTIQUE - Niveau 5
104. MISSILES PERSISTENTS Niveau 5
105. MUR DE FRELONS - Niveau 5
106. MUR TEMPOREL Niveau 5
107. OMBRES ANIMÉES Niveau 5
108. PAS AUJOURD'HUI ! niveau 5
109. PERSPICACITÉ TACTIQUE - Niveau 5
110. PESTE VERMINE - Niveau 5
111. PILLAGE MENTAL - Niveau 5
112. PLAISANTERIE DE JOTUN - Niveau 5
113. PLUIE ACIDE - Niveau 5
114. PRÉSENCE AUTORITAIRE Niveau 5
115. PROTECTION CONTRE LE MAL DE MASSE - Niveau 5
116. PROTECTION DE LAME DE MASSE - Niveau 5
117. RAFALE DE VENT - Niveau 5
118. RASOIRS GELÉS - Niveau 5
119. REPARER LES MORT-VIVANTS - Niveau 5
120. RÉSISTANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES Niveau 5
121. RICOCHET - Niveau 5
122. SERMENT CONTRAIGNANT - Niveau 5
123. SOINS LÉGERS DE GROUPE Niveau 5
124. UNION MÉCANIQUE - Niveau 5
125. SCEAU DE SOUVERAINETÉ – NIVEAU 5
126. SIGIL DE FEU - Niveau 5
127. SIGIL OF GLACE - Niveau 5
128. TERRE SACRÉE - Niveau 5
129. TOILE D'ARAIGNÉE GÉANTE - Niveau 5
130. TOUCHER DE VAHNGAL - Niveau 5
131. TOUCHER DE RENEWAL - Niveau 5
132. TRAHISON DE BELSAMETH - Niveau 5
133. TRIPLE CATAPULTE - Niveau 5
134. VAGUE TONITRUANTE - niveau 5
135. VISION AÉRIENNE - Niveau 5
136. VISION DE LA PROSPÉRITÉ - Niveau 5

137. AILES D'OMBRE - Niveau 6
138. APPEL DE MONTURE - Niveau 6
139. ARMEMENT DES DIEUX - Niveau 6
140. ARMURE DE LUMIÈRE Niveau 6

141. AVALANCHE Niveau 6
142. BOIS VIVANT - Niveau 6
143. BOUCLIER ARDENT - niveau 6
144. CANAL SACRÉ / DAMNÉ Niveau 6
145. CATAPULTE - Niveau 6
146. CHAMP DE BATAILLE DÉROUTANT DE TALEN Niveau 6
147. CHAR ÉBLOUISSANT - Niveau 6
148. CHARGE TÉLÉKINÉTIQUE - Niveau 6
149. CONFIANCE DANS LES DIEUX Niveau 6
150. CONTINGENCE - Niveau 6
151. COURROUX DES ÉLÉMENTS - Niveau 6
152. COURROUX DE LA MONTAGNE - Niveau 6
153. COURROUX DES NAINS DU CHAOS Niveau 6
154. CRÉATION D'ARMÉE ARTIFICIELLE Niveau 6
155. CRÉATION DE CERCLE DRUIDIQUE - Niveau 6
156. CROISSANCE ANIMALE ACCÉLÉRÉE Niveau 6
157. DÉFENSEURS FANTOMATIQUES ET FIDÈLES - Niveau 6
158. DISJONCTION TEMPORELLE DE WESLEY Niveau 6
159. DISSIPER LA MAGIE DU DOMAINE - Niveau 6
160. DRAGON FANTÔME - Niveau : 6
161. EAUX SOMBRES Niveau 6
162. ÉCHOUAGE - Niveau 6
163. ÉLAN DE RAPIDITÉ - Niveau 6
164. EMPRISE DU TUPILAK - Niveau 6
165. ENGELURES - Niveau 6,
166. ENGIN DE SIÈGE MAGIQUE - Niveau 6
167. ÉQUIPE DE CONSTRUCTION DE BIGBY - niveau 6
168. ÉTREINTE DE L'EAU Niveau 6
169. FAVEUR DIVINE - Niveau 6
170. FAVEUR DE DÉBORDEMENT- Niveau : 6
171. FLÉAU D'ÉPUISEMENT – Niveau 6
172. FRAGILISATION - Niveau 6
173. FRAPPE EFFROYABLE - Niveau 6
174. FRÉNÉSIE DU CHAOS Niveau 6
175. GARDE ET DÉFENSE - Niveau 6
176. GARDES FRONTIERES - Niveau 6
177. GLOBE ONIRIQUE - Niveau 6
178. GUERRIERS DÉGÉNÉRÉS D'ARTICUS - Niveau 6
179. ILLUSION INVERSÉE Niveau 6
180. IMMOBILISATION DES MONSTRES - Niveau 6
181. IMPRÉGNATION DE SORT - Niveau 6
182. IMPULSION MINEURE DE LEY - Niveau 6
183. INHIBITEUR MAGIQUE DE TALDOCK - Niveau 6
184. LÉGION - Niveau 6
185. LIGNE DE FAILLE - Niveau 6
186. MÉTÉORES - Niveau 6
187. MIMÉSIS PHANTASMALE - Niveau 6
188. MISSILE D'ÉPINES Niveau 6
189. MONDE CHAOTIQUE - Niveau 6
190. GARDE-FER Niveau 6
191. OMBRES ENVAHISSANTES - Niveau 6
192. ORBE DE LUMIÈRE - Niveau 6
193. OS D'ADAMANTIUM - Niveau 6
194. PIED DE GORK - Niveau 6
195. POUSSÉE DIMENSIONNELLE - Niveau 6
196. POUVOIR DE L'OMBRE Niveau 6
197. PUITS NOIR - Niveau 6
198. RAGE AVEUGLANTE - Niveau 6
199. RAGE DU CHAOS Niveau 6
200. RAMOLLISSEMENT DE LA PIERRE - Niveau 6
201. RÉGÉNÉRATION - Niveau 6
202. SIGIL D'ACIDE Niveau 6
203. SOINS MODÉRÉS DE GROUPE Niveau 6
204. SOUFFLE DE LA MORT Niveau 6
205. STRATÈGE EXPERT Niveau 6
206. SURCADENCE - Niveau 6
207. TENTACULES SANGLANTS DE STELAN Niveau 6
208. TORRENT DE FEU - Niveau 6
209. TRIPES VÉGÉTALES - Niveau 6
210. VISION DU CHEMIN – Niveau 6

211. ABDICATION DE PRÉSENCE TEMPORELLE – Niveau 7
212. AILES DE DEVAS - Niveau 7
213. ALIGNEMENT FLUCTUANT - Niveau 7
214. ANIMATION D'ENGINS DE SIÈGE - Niveau 7
215. ANNEAU DE PROTECTION - Niveau 7
216. ANNEAUX ENCHANTÉS - Niveau 7
217. ANTICIPATION Niveau 7
218. APPEL DE LA TOMBE - Niveau : 7
219. ARBRES DE SIÈGES - Niveau 7
220. ARMÉE PHANTASMATIQUE - Niveau 7
221. ARMÉE VAMPIRIQUE - Niveau 7
222. ASPECT DU DRAGON - Niveau 7
223. ASSAUT DE PIERRE - Niveau 7
224. BLIZZARD - Niveau 7
225. BOUCLE TEMPORELLE Niveau 7
226. BOUCLIER D'ARMÉE Niveau 7
227. CERCLE SUPÉRIEUR DE GUÉRISON - Niveau 7
228. CHAMP DE FORCE Niveau 7
229. CHÂTIMENT VERTUEUX Niveau 7
230. CITÉ DES MORTS - Niveau 7
231. CHŒUR DES VOIX PERDUES Niveau 7
232. CONFINEMENT DE MESOS Niveau 7
233. CONSTRUCTION DU TEMPLE Niveau 7
234. CHAÎNES DE LA DÉESSE - Niveau 7
235. CRÉATION D'ARME & ARMURE MAGIQUE Niveau 7
236. DAGUES DE VAUL - Niveau 7
237. DÉGÂTS RETARDÉS DE WESLEY - Niveau 7
238. DÉGUISER LES MORTS-VIVANTS - Niveau 7
239. DÉLUGE INFERNAL - Niveau 7
240. DÉPLACEMENT DE VILLE - Niveau 7
241. DERNIERS RAYONS DU SOLEIL MOURANT Niveau 7
242. DESTRUCTION DE MORTS-VIVANTS - Niveau 7
243. ÉCLIPSE DES SENS Niveau 7
244. ÉTREINTE GLACIALE DU VIDE - Niveau 7
245. FORME CHAOTIQUE - Niveau 7
246. FÊTE - Niveau 7
247. FEU D'ILAJAM Niveau 7
248. FLOTTE MORT-VIVANT - Niveau 7
249. FORGE DE L'ENFER - Niveau 7
250. FORTIFICATION INSTANTANÉE - Niveau 7
251. INVISIBILITÉ DE MASSE Niveau 7
252. LIQUÉFACTION LIMITÉE DE DOLOMAR - Niveau 7
253. MALÉDICTION SUPRÊME - Niveau 7
254. MARCHE DES NUAGES - Niveau 7
255. MOMENT DE GRÂCE - Niveau 7
256. MONSTRES DES TEMPS OUBLIES - Niveau 7
257. MUR TRANCHANT - Niveau 7
258. NÉCRO-ANIMATION DE MONSTRES - Niveau 7
259. NUAGE DE MORT - Niveau 7
260. ORAGE D'EHNKILI - Niveau 7
261. PASSAGE DES ANNÉES Niveau 7
262. PORTAIL DE TRANSPORT - Niveau 7
263. PORTAIL DU ROYAUME DE L'OMBRE - Niveau 7
264. PUISSANCE ANIMALE DE GROUPE – Niveau 7
265. PUITS SANS FOND - Niveau 7
266. PURGE DES VAURIENS - Niveau 7
267. RAYON DE SUPPRESSION DE VIE - Niveau 7
268. REPOSITION - Niveau 7
269. RENFORCER L'ARMEMENT - Niveau 7
270. RETOUR À LA NATURE Niveau 7
271. SÉPARATION - Niveau 7
272. SERVITEURS MINEUR Niveau 7
273. SOLDATS DE LA NATURE Niveau 7
274. RAYON DE SUPPRESSION DE VIE Niveau 7
275. SCEAU DU SANCTUAIRE Niveau 7
276. SOIF DE GUERRE - Niveau 7
277. SOINS MAJEURS DE GROUPE Niveau 7
278. SPHÈRES DE SIÈGE D'OTILUKE - Niveau 7
279. STASE TEMPORISÉE - Niveau 7
280. TÉLÉPORTATION D'ASSAUT DE MASSE - Niveau 7
281. TOURMENT Niveau 7

282. TRANSMUTATION DU MÉTAL EN ROUILLE Niveau 7
283. TRIOMPHE DE LA GLACE niveau 7
284. TROIS FOIS AMÉLIORÉES Niveau 7
285. TROMPE CÉLESTE - Niveau 7
286. VAMPIRISME - Niveau 7
287. VISION ÉTOILÉE - niveau 7
288. VOILE DE L'OUBLI Niveau : 7
289. VOL DE DRAGON - Niveau 7
290. VOYAGE JOYEUX DE NYBOR Niveau 7
291. ZIZANIE - Niveau 7

292. APRÈS-COUP - Niveau 8
293. AURA MAUDITE / SACRÉE Niveau
294. BATEAUX-NUAGES - Niveau 8
295. BÂTOMBRE - Niveau 8
296. BOMBARDEMENT - Niveau 8 (
297. BOSQUET DE LA SÉRÉNITÉ Niveau 8
298. BOULE DE FEU AMICALE DE SYMKALR Niveau 8
299. CASCADE GLACIAIRE - Niveau 8,
300. CHANT DE BATAILLE - Niveau 8
301. CHARME DE MASSE - Niveau 8
302. CHÂTIMENT TERRIBLE DE NYBOR Niveau 8
303. CŒUR SACRIFICIEL - Niveau 8
304. CONE D'OBLIVION – Niveau 8
305. CONVERSION DES INFIDÈLES - Niveau 8
306. CONVOCATION DE GÉANTS Niveau 8
307. CORPS DE FER - Niveau 8
308. CRÉATION DE MORT-VIVANT DOMINANT niveau 8
309. CRÉER DES SERVITEURS DE L'ANNEAU - Niveau 8
310. DISQUE DE L'ÂME - Niveau 8
311. DIVINE PROTECTION - Niveau 8
312. ENVOL DU CHÂTEAU - Niveau 8
313. EVEIL D'ARMÉE DE LA NATURE Niveau 8
314. EXPLOSION DES PROFONDEURS Niveau 8
315. FANTÔME DU CHAOS Niveau : 8
316. FEU NOIR - Niveau 8
317. FEU CÉLESTE - Niveau 8
318. FLÉAU DÉMONIAQUE - Niveau 8
319. FLEURIR - Niveau 8
320. ILLUSION DE LA FORTERESSE IMPÉNÉTRABLE N : 8
321. INVOQUER LES TITANS DE L'OMBRE - niveau 8
322. INVERSION DE LA GRAVITÉ - Niveau 8
323. JUGEMENT DERNIER Niveau 8
324. JUGGERNAUT MORTEL - Niveau 8
325. LACÉRATION D'ÂME - Niveau 8
326. LÉVIATHAN - Niveau 8
327. LINCEUL DE MORT - Niveau 8
328. MIRAGE DES SPHÈRES CONFLUENTES Niveau : 8
329. MOT DE RAPPEL - Niveau 8
330. MUR DE DISSIPATION DE MAGIE SUPRÈME Niveau 8
331. PARANGON DU CHAOS Niveau : 8
332. PARENTHÈSE TEMPORELLE - Niveau 8
333. PASSAGE DANS LA TERRE - Niveau 8
334. PROTECTION CONTRE LA MORT - Niveau 8
335. PROTECTION CONTRE LE TEMPS - Niveau 8
336. QUINTESSENCE - Niveau : 8
337. RAPPEL DU CHAMPION- Niveau 8
338. RAPPEL À LA VIE DE MASSE - Niveau 8
339. RAYON PRISMATIQUE niveau : 8
340. RÉSONANCE TEMPORELLE - Niveau : 8
341. RESTAURATION DE MASSE Niveau : 8
342. SACRIFICE DE MACHINE - Niveau 8
343. SIMULACRE DE MASSE Niveau 8
344. SAUT DANS LE TEMPS - Niveau 8
345. SOINS INTENSIFS DE GROUPE – Niveau 8
346. TEMPÊTE D'OMBRE - Niveau 8
347. TORRENT CAUSTIQUE - Niveau 8
348. TRANSFERT D'OMBRE - Niveau 8
349. VAGUES MALVEILLANTES - Niveau 8
350. VICTOIRE COÛTEUSE - Niveau 8
351. VISION ARCANIQUE - Niveau 8
352. VITALITÉ CHAOTIQUE - Niveau 8
353. VOILE DE LA NON-VIE Niveau 8
354. VOILE DES MONDES SUPERPOSÉS - Niveau : 8
355. VOL DE TEMPS - Niveau 8
356. VOYAGE RAPIDE Niveau 8
357. ZONE DE DRAIN DE VIE Niveau 8

358. ABSORPTION D'ÉNERGIE Niveau 9
359. ALIGNEMENT COSMIQUE - Niveau 9
360. ARMÉE - Niveau 9
361. ARMÉE CÉLESTE - Niveau 9
362. AVERSION - Niveau 9
363. BRISE-ÂME - Niveau 9
364. CAUSÉ PAR MAMMON - Niveau 9
365. CERCLE DE DÉVASTATION - Niveau 9
366. CENSURE DE MESOS - Niveau 9
367. CESSATION DE LA SCRUTATION - Niveau 9
368. CHANGEMENT DE FORME - Niveau 9
369. CHANGEMENT DE SORT DE LA SRINSHEE - Niveau 9
370. CŒUR D'ÉTOILE - Niveau 9
371. CONJURATION DE MONSTRES VII - Niveau 9
372. CONJURATION DE MORT-VIVANT - VII Niveau 9
373. CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS Niveau 9
374. COQUILLE TEMPORELLE - Niveau 9
375. DÉCOULE DE LA LOI - Niveau 9
376. ENNEMI SUBCONSCIENT Niveau 9
377. ENTRAVE ABSOLUE - Niveau 9
378. ENTRAVE DE SORT DE SYMRUSTAR - Niveau 9
379. ÉRUPTION Niveau 9
380. EVEIL DE LA FORÊT - Niveau 9
381. ÉVEIL DES GOLEMS Niveau 9
382. FORME DES DIEUX - Niveau 9
383. FUREUR DE DENEV - Niveau 9
384. GLYPHE DE GARDE ANCIEN Niveau 9
385. GUÉRISON SUPRÊME DE GROUPE Niveau 9
386. GRAND TERTRE - Niveau 9
387. GUÉRISON DE LA TERRE - Niveau 9
388. IMMORTALITÉ - Niveau 9
389. IMPLOSION - Niveau 9
390. INVOCATION DE LA NATURE - Niveau 9
391. LABYRINTHE SUPÉRIEUR - Niveau 9
392. LÉGION INFERNALE - Niveau 9
393. MAÎTRISE DES MORTS-VIVANTS Niveau 9
394. MÉTÉORE DE L'ABÎME - Niveau 9
395. MIRACLE - Niveau 9
396. MISE HORS DE COMBAT - Niveau 9
397. PAIX DE TYR – Niveau 9
398. PAROLE DE PUISSANCE, MORT - Niveau 9
399. PORTAIL Niveau 9
400. POUVOIR INTEMPOREL - Niveau 9
401. PRESSENTIMENT - Niveau 9
402. PYROCLASME - Niveau : 9
403. RÉALITÉ FRAGMENTÉE - Niveau 9
404. RÉJOUISSANCES SUBLIMES Niveau 9
405. RÉSURRECTION SUPRÊME DE MASSE Niveau 9
406. RESTAURATION / PERTE D'ENERGIE Niveau 9
407. SACCAGE - Niveau 9
408. SCEAU DU SANCTUAIRE SUPÉRIEUR - NIVEAU 9
409. SOINS INTENSIFS DE GROUPE – Niveau 9
410. SPHÈRE MYSTIQUE - Niveau 9
411. SPHÈRE DE DESTRUCTION - Niveau 9
412. STABILISATION - Niveau 9
413. STRATÈGE SUPREME – Niveau 9
414. TEMPÊTE DE LEY - Niveau 9
415. TEMPÊTE DE L'OMBRE - Niveau 9
416. TEMPÊTE DE SORT Niveau 9
417. TEMPÊTE VENGERESSE Niveau 9
418. TEMPS DANS UNE BOUTEILLE - Niveau 9
419. TYRANOEIL - Niveau 9

Où placer son Château (Bastion) ?

Une idée fausse répandue parmi les joueurs est le sentiment erroné de sécurité ou d'avantage que procure la construction d'un château en ville. À première vue, cette stratégie peut sembler judicieuse et louable. Cependant, un examen approfondi des règles relatives aux châteaux révèle le contraire. En réalité, la ville est l'un des pires endroits pour ériger un château !
Les châteaux représentent un investissement considérable en temps, en ressources, en or, et en mobilité. Une fois construits, ils sont pratiquement impossibles à déplacer. Il est donc crucial de bien choisir l'emplacement du premier chantier pour que le château puisse remplir son objectif. Il n'y a pas de place pour l'erreur si un joueur souhaite survivre.

La connaissance des emplacements des châteaux, ainsi que des avantages et inconvénients de chaque site, est un outil essentiel pour tout joueur souhaitant prospérer dans le royaume. Le choix de l'élément – Terre, Air, Feu ou Eau – est également déterminant pour le succès de la stratégie."

Une question fréquemment posée est la suivante : « Est-ce qu'une dépense égale pour la construction d'un château ou d'une armée est vraiment ça vaut le coup ? La réponse reste simple : oui. La vraie valeur d'un château reflète une valeur plus grande que l'argent. Beaucoup de troupes peuvent être embauché pour le montant dépensé dans la construction d'un château, mais rappelez-vous, Une vaste armée peut être rassemblée pour rien si elle n'a pas de base sûre pour opérer à partir de ou se retirer si le besoin s'en fait sentir.
Le temps dans de votre royaume verra l'ascension et la chute de nombreux hommes vaillants. La maladie et l'attrition font de lourdes victimes. Plus une armée régulière est grande, plus il y aura d'unités perdues lors d'un jet de dé donné. Contre cela, le temps, et plus encore, un château ne se laissera pas décourager.

Aucun empire ne peut espérer en vaincre cinq autres.
La création et le maintien d'alliances sont un calcul militaire nécessaire.
Le jeu est fortement structuré vers la diplomatie à travers le
l'ajout des Neutres, qui changent constamment de camp afin de préserver Leur propre victoire : la neutralité. Pourtant, la diplomatie ne peut effectuer son travail que si elle Il y a le pouvoir de le soutenir, le pouvoir de menacer ou d'aider. Les châteaux représentent cette source inépuisable de pouvoir. Autour de leurs hauteurs se dresse une aura d'influence qui peut atteindre et toucher même les plus éloignés nouveaux venus dans le monde.
Pour mieux comprendre où un château doit être placé, et où
Ce « pouvoir » dont il est question vient de l'objectif du placement du château doivent être définis. Un château exerce une sphère d'influence sur un en termes de contrôle efficace. Le château n'est pas une défense complète, mais sa présence oblige un adversaire à l'attaquer d'abord, avant de tenter d'occuper le territoire à portée de la garnison du château. Si un ennemi contournait le château, des raids étaient lancés depuis celui-ci, exploitant les points faibles des positions ennemies pour ruiner tous leurs plans de conquête.

Si le château est attaqué en premier, il est possible qu'il ne reste pas suffisamment d'unités pour occuper le territoire environnant ou le défendre contre une contre-attaque, même en supposant que le château soit conquis avec succès. De plus, le territoire occupé doit être gardé, même si le château n'est pas attaqué, ce qui pourrait représenter un mouvement mal calculé.

La perte de main-d'œuvre, quelle qu'en soit la cause, réduit systématiquement les profits tirés des terres nouvellement occupées. Le conquérant est contraint de remplacer les forces perdues et de maintenir une défense solide. La zone ne peut pas se soutenir d'elle-même, et comme les pertes doivent être déduites des nouvelles unités avant de pouvoir déterminer un gain, la zone devient déficitaire.

Le paradoxe que représente le château (Bastion) vis-à-vis d'un agresseur devient évident. La prise de contrôle est un suicide économique, à moins que les chances de réussite ne soient écrasantes.
Et cet exploit n'est pas facile à accomplir avec un château présent.
Un territoire peut être conquis et ne pas être contrôlé efficacement.
Les joueurs doivent noter que placer un château dans une ville ne donne pas cette ville une force défensive plus lourde.

SI l'attaquant à la possibilité de frapper uniquement la ville, ou la ville et le château ensemble. La chose logique à faire est de prendre le contrôle de la ville, d'obtenir sa valeur fiscale (Il prend alors les revenus du royaume), et au tour suivant, alloue ces armées et les place dans toutes dans la ville pour prendre d'assaut le château !

Il y a d'autres inconvénients à placer un château dans les limites d'une ville. La taxation des villes peut souvent provoquer des rébellions (*Voir déstabilisation GMS P.25*) . Et tandis que d'ordinaire, un joueur ne doublerait pas ou ne triplerait pas la taxe sur une ville, surtout des paysans mécontents du château, il peut arriver un moment où il est inévitable de la faire afin de survivre. Avec le château construit à l'extérieur de la ville, cette option repose un peu plus en sécurité. De plus, chaque ville ne donne aucun avantage au défenseur à travers le terrain, et fournissant la capacité de frappe rapide à un ennemi qui utilise la route pour s'approcher de l'avant et de diviser la force d'attaque pour encercler la ville. (L'astucieux défenseur bloquera sans aucun doute la route à une position stratégique en plaçant une petite unité d'infanterie dessus Comparez un château dans une ville attaqué avec un château dans une montagne Quel est l'emplacement le plus défensif ?

Le château de la ville gagne + 1 (Défensif Points de CA) pour chaque unité à l'intérieur de ses murs (jusqu'à et y compris le maximum de cinq) Un château dans une montagne n'obtient pas le + 1 par unité, mais il reçoit l'ajout d'un bonus d'effets de terrain. Le CRT (Combat Résultat Table) est déplacé deux colonnes vers la gauche indiquant la présence du château, plus une autre colonne à gauche pour l'effet de terrain.

AIR – CRT – TABLEAU DÉFENSIF (HAUTE MONTAGNE)

Valeur de la caractéristique	Ajustement Réaction / Attaque	Ajustement CA du Bastion
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	-1
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+3	-4

Si un joueur souhaite parier sur la météo, un autre avantage jusqu'à +1 à +3 peut en plus d'un ajustement d'attaque en construisant
Le château est situé dans un terrain marécageux entouré de rivières, ce qui constitue un autre avantage. Il serait peut-être judicieux d'utiliser la règle météorologique facultative : en cas de neige, un marais gelé devient praticable pour les combats. N'oubliez pas non plus qu'il y a cinq unités dans le château qui diminue la classe d'armure du bastion par rapport aux armées extérieures. Cinq unités lourdes représentent un bon nombre de points de vie. Invincible ? Presque.
Les effets de terrain sont cumulatifs. Le terrain accidenté autour d'un château ralentit un adversaire en mettant les unités en position d'attaque. Cela donne le l'occasion de repousser l'attaque avec des unités d'autres régions, si vous le souhaitez. Lors de l'assaut d'un château dans un hexagone, plus d'unités doivent être engagé pour une période plus longue, ce qui signifie qu'un joueur ne peut pas les utilisez ailleurs. Un petit calcul pour calculer le nombre d'unités dont un joueur aurait besoin pour surmonter les cinq unités, plus un ajustement de la colonne vers la gauche soulève une question très intéressante. Pourquoi une force aussi énorme soit efficacement déployée ? Et si c'est le cas, combien de temps un trésor national se permet-il de disposer d'une armée permanente de cette taille ?

Choix du terrain : Un autre avantage de construire un château dans un hexagone de terrain spécifique réside dans la spécialisation des types (Eau, Terre, Air, Feu). Seules les unités spéciales peuvent être engagées dans des hexagones de terrain spécifiques pour attaquer un bastion. Par exemple, seules les unités marines pourront intervenir sur un terrain aquatique, correspondant à leur habitat naturel. Une forteresse située dans un tel hexagone offre à un leader une base sûre à partir de laquelle il peut engager des unités spéciales chaque tour.

Un bastion sur un terrain avec une valeur de 18+ en Air ne pourra être attaqué que par des armées volantes. De même, seules les infanteries pourront agir sur des terrains de Feu avec une valeur de 18+.Certains joueurs peuvent faire valoir qu'un château isolé ou une ville, à des fins d'attaque, sont différents, et un chef (Dirigeant) doit être à l'extérieur du château dans le terrain à louer. Ce n'est pas le cas. Seul un château dans une ville est considéré comme une zone différente. Supposons, en effet, un château a toujours été considéré comme séparé de tout hexagone dans lequel il est placé, même lorsque le château a été construit directement dans le type de terrain qui l'entoure. Sûrement tous les habitants intelligents errant autour de ce château (Bastion) ou, à travers elle, manifestera de la curiosité — peut-être même de la colère —
Cette structure assise dans leur domaine. Ce qu'il faut alors, c'est empêcher un leader de pouvoir négocier avec ces habitants tout en partageant avec eux l'hospitalité du Château ?

Comme nous l'avons mentionné plus tôt, un maximum de cinq unités est autorisé à l'intérieur des murs d'un château. Cela soulève la question de savoir quel type de Des unités « lourdes » devraient-elles être incluses dans cette force ? Il y a plusieurs idées à prendre en compte lors de cette sélection. Un château sert de point fort, donc De toute évidence, il s'ensuit que les unités qu'il contient doivent également être fortes, pour faire du château une forteresse aussi imprenable que possible. Mais cette L'approche idéale pose des problèmes en termes d'unités conventionnelles.

La plupart des unités lourdes conventionnelles, comme les infanteries, ont des capacités de mouvement limitées. Cela signifie qu'elles ne peuvent pas se déplacer rapidement ou facilement sur de grandes distances. Lorsque le terrain autour d'un château est difficile (par exemple, montagneux, marécageux, ou dense en forêts), il peut ralentir ou compliquer les déplacements des unités ennemies qui tentent d'attaquer le château. Cependant, ce même terrain difficile peut également entraver les mouvements de vos propres unités lorsqu'elles quittent le château. La question posée est donc de savoir si cette limitation de mouvement s'applique réellement de la même manière aux unités quittant le château, ou s'il existe des exceptions ou des stratégies permettant de contourner ce problème.

Comment pouvez-vous obtenir la capacité de frapper toutes les villes autour du château en un seul tour ? Considérez également que les unités régulières sont sujettes à l'attrition et à la maladie. Comme un château perdure à travers le temps, son gardien doit avoir une durée de vie fiable.C'est là que les unités spéciales entrent en jeu. Ces unités spéciales ne sont pas affectées par l'attrition ou les maladies. Les Géants, les Trolls et les Ents, bien que possédant de faibles capacités de mouvement, sont idéales comme forces de garnison en raison de leur résilience. Cependant, comment se déplacent-elles efficacement ? C'est simple : elles volent. Les Rocs, les Dévas, les Démons et les Dragons ne sont pas affectés par le terrain, ce qui leur permet de se déplacer librement et de frapper rapidement.

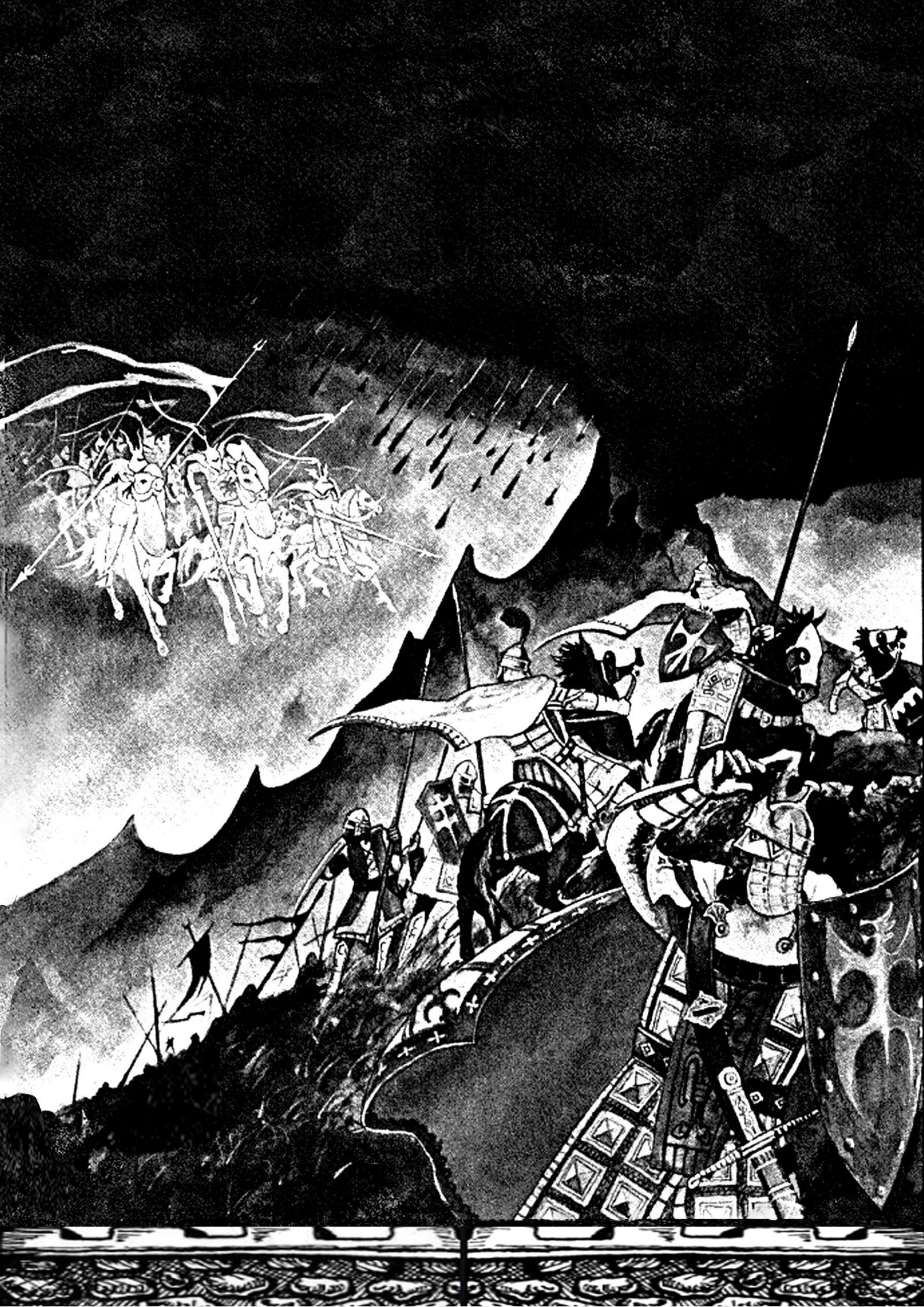
Et le terrain accidenté autour du château ? Aucun problème. Toute ville située à moins de sept hexagones peut être attaquée en un seul tour, grâce à la portée des oiseaux géants. Le faible mouvement des unités spéciales terrestres, associé à la portée étendue des unités volantes, crée une synergie efficace. Cette combinaison permet de tirer le meilleur parti des deux types d'unités : la portée des unités volantes et la puissance de frappe des unités terrestres.Par exemple, considérez la forêt près de la ville. Depuis le centre de cette forêt, tous les villages environnants sont accessibles en un seul tour. Cela représente un total de 3d6 points de revenus à portée du château !

Cet exemple n'est qu'un des nombreux points stratégiques que l'on peut trouver dans le jeu. La stratégie la plus efficace consiste à trouver une zone de terrain accidenté située au centre d'un anneau de villes et à y ériger votre château. Avec quelle force ces villes peuvent-elles être frappées depuis ce château (Bastion) unique ?

(Il y aura d'autres unités dans la région, sans aucun doute.) Prenons un château en exemple. Deux unités Ent (80 PV chacune) doivent être transportées par deux armées volantes Rocs (70 PV chacun). Cela laisse donc une unité à sélectionner. Une unité terrestre est hors service puisqu'elle n'a pas de transport aérien sur le terrain accidenté, et une unité plus puissante qu'un Roc est souhaitée. C'est ainsi qu'une armée de Dragon rouge déploie ses ailes (190 PV) pour protéger les Rocs avec leur cargaison et apporter sa puissance au combat. Cette force totalise 190 PV et 140 PV, soit une force redoutable à elle seule. Combinez cela avec les unités présentes dans la zone cible et l'élément de surprise, et l'ennemi aura beaucoup de mal à survivre. Notez que même si les unités aériennes ont toutes un mouvement facteur supérieur à sept, lors du transport d'une cargaison, il est automatiquement réduit à la moitié par la règle qui divise par deux le déplacement des cargaisons. La maintenance des dragons est compensée par les Ents qui n'ont pas besoin d'être entretenus. (C'est le cas des Géants et les Trolls du Chaos — un avantage possible pour le royaume.

En rappelant l'exemple de placement précédent et les 3d6po, le château (Bastion) exerce une influence significative. Le coût du château est rapidement amorti et les bénéfices commencent à affluer. Si vous êtes le joueur chanceux de contrôler cette zone, il pourrait être judicieux de considérer la construction de deux châteaux, espacés de quelques hexagones, pour couvrir 80 % du territoire et augmenter la portée de 20 %. Ce secteur est très convoité La construction d'un deuxième Bastion coute 2000po est à la condition d'un héritier mâle de niveau 11+, d'un gardien 13+ et d'un ROYAUME niveau 8+ — faut-il en dire plus ? En revanche, un château placé dans une zone relativement isolée avec seulement trois ou quatre villes autour, cela peut être une meilleure façon de commencer.

Cette stratégie vise à renforcer votre trésorerie jusqu'à ce qu'elle dispose d'un patrimoine suffisant pour vous permettre de voyager dans la zone centrale de la carte, fréquentée par tous, et d'avoir la capacité de soutenir financièrement des combats intensifs. Cela signifie également moins d'influence sur les revenus au départ, mais moins de pertes à remplacer en cas d'agression. Placer un château à portée d'une ville ne vous garantit en aucun cas leurs revenus — les villes doivent toujours être occupées par vos unités. Il est néanmoins important de garder ces villes dans votre sphère de défense et de contester activement le contrôle de la ville si un ennemi était assez fou pour essayer de l'occuper. En défendant vos positions de manière stratégique, vous maximisez vos chances de conserver le contrôle tout en minimisant les pertes.



LES 8 GRANDES ÉCOLES DE MAGIES

Abjuration (Protéger, Sécuriser, Bloquer, Bannir, Libérer)

Les abjurations sont des sorts protecteurs. Elles génèrent des barrières physiques ou magiques, contrent certains pouvoirs (physiques ou magiques) ou nuisent aux intrus, quand elles ne renvoient pas les créatures extra planaires dans leur plan d'origine.
Lorsque plusieurs abjurations sont actives à moins de 3 mètres l'une de l'autre pendant plus de 24 heures, leur interaction provoque quelques fluctuations énergétiques à peine visibles. Le DD lié aux tests de Fouille permettant de repérer ces sorts diminue alors de 4.
Lorsqu'une abjuration génère une barrière empêchant certaines créatures d'approcher, elle ne peut pas les repousser. Si le personnage tente d'avancer vers lesdites créatures pour les faire refluer, il sent qu'une pression s'exerce sur le sort. S'il persiste, la barrière disparaît purement et simplement.

Description: Les sorts de cette École focalisent les énergies magiques à des fins protectrices. Cette protection peut prendre différentes formes, y compris éviter certains types d'armes ou de créatures, et décourager ou disperser des ennemis. L'École comprend aussi divers sorts incluant l'art d'éviter et de repousser un adversaire. Les sorts d'Abjuration se concentrent sur l'élimination ou la gêne des sources de nuisance potentielle plutôt que sur la réparation des dégâts. Nom du spécialiste : Abjurateur. Races autorisées : **Seuls les humains peuvent être abjurateurs**. On a avancé que la résistance naturelle à la magie des elfes, demi-elfes, et gnomes les empêche de maîtriser les sorts d'Abjuration. Caractéristique requise : Il faut qu'un magicien ait une forte intuition et une volonté exceptionnelle pour maîtriser les sorts d'Abjuration, comme le reflète
Un haut score en Sagesse. Il faut que les spécialistes de cette École aient au **minimum 15 en Sagesse**
Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort d'Abjuration lancé par un abjurateur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegardes à -1. Un abjurateur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'Abjuration.
Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un abjurateur Fut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorise de l'École d'Abjuration ; ainsi un abjurateur du 1er niveau peut mémoriser deux sorts. Lorsqu'un abjurateur atteint le 17ème
Niveau, il acquiert l'immunité à toutes- les formes de sorts d'immobilisation, et un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde contre le poison, la paralysie et mort magique. Lorsqu'un abjurateur atteint le 20ème niveau, sa maîtrise des forces magiques protectrices est devenue si puissante que sa Classe d'Armure passe de 10 à 9.

Un abjurateur ne peut pas apprendre de sorts des Écoles d'Altération et d'Illusion. De plus, il lui est interdit de porter une armure. L'abjurateur a un nombre limité de sorts à choisir, en particulier aux bas niveaux. Ce manque de choix classe les abjurateurs débutants parmi les magiciens les plus faibles. Pour compenser cela, l'abjurateur doit acquérir quelques sorts offensifs de bas niveau dès le début de sa carrière. Les choix particulièrement bons sont ceux qui font des dégâts, tels que les mains brûlantes, l'éclair, la force, et les minuscules météores de Melf. Lorsqu'il atteint des niveaux plus élevés et devient capable de tirer avantage des sorts d'Abjuration plus puissants, l'abjurateur devrait alors devenir moins dépendant des sorts des autres Écoles.

Il y a trois grands types de sorts d'Abjuration : protecteurs, dissipant, et révocatoires. Les sorts protecteurs comprennent ceux qui protègent contre des créatures (tels que protection contre le mal), ceux qui protègent contre des armes (comme protection contre les projectiles
Non magiques), et ceux qui protègent contre un certain type de magie (comme globe mineur d'invulnérabilité). Les sorts dissipant, comme dissipation de la magie et délivrance de la malédiction l'élimination d'effets magiques particuliers. Les sorts révocatoires, comme renvoi et bannissement, causent le renvoi de certaines créatures. Puisque les abjurations les plus efficaces sont celles qui offrent la protection la plus grande, il semble que les sorts révocatoires ne sont uniquement efficaces que contre certains types très particuliers d'agresseurs, comme
Bannissement pour des créatures extra planaires. Un sort révocatoire ne sera pas d'une grande aide à moins que le magicien ne prévoie la rencontre du type de créature affectée. Puisque les sorts de protection n'affectent généralement qu'un seul individu, Les meilleures abjurations à usage universel sont les sorts dissipant ; par exemple dissipation de la magie utilisée sur un ennemi utilisant la magie protégera non seulement le jeteur mais le groupe tout entier. L'abjurateur est désavantagé quand il attaque. Il y a très peu de sorts d'Abjuration qui infligent directement ou indirectement des dégâts. Mais en termes d'aptitudes défensives, l'abjurateur est sans pareil. Lorsqu'un groupe explore un territoire potentiellement dangereux, l'abjurateur fait un homme de pointe idéal, placé en excellente position pour créer des défenses contre les agresseurs. Comme tous les l'abjurateur a une faible Classe d'Armure qui le rend extrêmement vulnérable aux dégâts. Un camarade doté de nombreux points de vie et d'une CA basse doit l'accompagner à l'avant du groupe prêt à intercepter les attaques et à agir comme son garde du corps.
Les abjurateurs s'en tirent également bien quand ils sont en collaboration avec d'autres magiciens. Tandis que l'abjurateur lance des défenses magiques, un confrère magicien peut se concentrer sur la création d'attaques magiques. En voyage, les abjurateurs font d'excellents gardes pour les PNJ sans défense comme les petits enfants et les personnes assez âgées.

Protection contre le mal (1) Alarme (1) (Ev) Annulateur insensé de Nahar• (2) Bouclier du chaos" (2) Chevaucher le vent* (2) Protection contre la paralysie* (2) Protection contre les tours mineurs (2) Dissipation de la magie (3) Dissipation du silence (3) (AL) Entrave contre les morts-vivants (3) Étanchéité à la Téléportation (3) Immobilisation de vapeur (3) Non-Détection (3)
Protection contre le mal, rayon de 3 mètres (3) Protection contre les projectiles non magiques (3) Délivrance de la malédiction (4)
Globe mineur d'invulnérabilité (4) Manteau d'Ilyykur (4) Renvoi de sorts mineur* (4) Piège de feu (4) (EV)
Évitement (5) (AL) Garde-fer (5) [AL) Réduire la résistance* (5) [AL) Refus de Von Gasik* (5) Renvoi (5) Sauvegarde* (5)
Coquille anti-magie (6) Globe d'invulnérabilité (6) Repousse-ombre (6) Répulsion (6) Bannissement (7) Dissimulation (7) (IL)
Fouet protecteur de Khelben (7) Piège à sorts (7) [AL) Renvoi de Sort (7) Esprit impénétrable (8)
Immunité de Serten contre les sorts (8) Répartisseur aléatoire d'Hornung•• (8) Machine à sorts (8) [AL) Aura élémentaire* (9) (EV) Emprisonnement (9) Épuration effulgente d'Elminster (9) Invulnérabilité à un sort (9) Sphère Prismatique (9) (CC) Stabilisation" (9)

Divination (Découvrir, Rechercher, Retrouver, Connaitre)

Les sorts de divination permettent de retrouver des secrets enfouis depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs.
La plupart des sorts de divination ont une zone d'effet en forme de cône, qui se déplace avec le personnage. Le cône définit la zone que le sort peut sonder en 1 round. Étudier un même endroit plusieurs rounds durant permet généralement d'obtenir des indications supplémentaires (voir la description de chaque sort).
Scrutation. Un sort de scrutation crée un capteur magique qui fournit des informations au personnage. À moins que le contraire ne soit précisé, ce capteur a la même puissance sensorielle que le personnage. Ce degré de perception tient compte des sorts et effets qui le prennent pour cible, mais pas ceux qui émanent de lui. Cependant, le capteur est un organe sensoriel indépendant qui fonctionne même si le personnage est aveuglé, assourdi ou affecté au niveau de quelque autre sens. Toute créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 12 ou plus remarquera le capteur si elle réussit un test d'Intelligence (DD 20). Enfin, le capteur peut être dissipé, comme s'il s'agissait d'un sort actif.
Les feuilles de plomb et autres protections magiques bloquent les sorts de scrutation, ce dont est conscient le personnage.
La divination est l'école de magie dédiée à la recherche d'informations. De puissantes divinations peuvent permettre au mage de voir des cibles depuis une grande distance, ou même voir ce qui normalement serait invisible. L'une des utilisations les plus communes de la magie de divination

est la clairvoyance, qui est l'art de voir quelque chose qui peut être très loin voire dans un autre plan d'existence. Elle permet en outre en faire de la télépathie, lire les pensées et souvenirs des gens, de comprendre et lire toutes les langues et bien plus encore !

Description : Cette École contient divers sorts qui révèlent des renseignements, qui autrement resteraient cachés ou secrets. Les sorts de Divination Majeure révèlent l'existence d'objets, de créatures, ou de conditions particulières, de même qu'ils donnent des renseignements sur le passé, le présent, et le futur. Cette École contient aussi des sorts qui contactent des créatures d'autres plans d'existence, mais qui n'amènent pas d'action directe de la part de ces créatures. Nom du spécialiste : Devin. Races autorisées : Les elfes, demi-elfes et humains, sont tous aptes à la
Spécialité de devin. Caractéristique requise : Un magicien doit avoir une forte intuition et une volonté exceptionnelle pour maîtriser les sorts de Divination, ce qui est reflété par un haut score en Sagesse. Il faut que les spécialistes de cette École aient **un score minimum de 16 en Sagesse**
Modificateurs aux jets de sauvegarde Quand ils tentent de se protéger contre un sort de Divination lancé par un devin, tous les adversaires de
Celui-ci effectue leurs jets de sauvegarde à -l. Un devin ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts de Divination ou tout objet magique en reproduisant les effets. Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un devin peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École de Divination. Lorsqu'un devin atteint le 17ème niveau, il acquiert l'immunité à toutes les formes de sorts divinatoires tels que ESP et connaissance des alignements, de même que l'immunité contre les objets
Magiques qui en reproduisent les effets. Un adversaire qui utilise ESP sur un devin du 17ème niveau n'aura pas plus de succès que s'il lit dans
L'esprit d'une pierre. Un adversaire qui utilise clairaudience sur un devin du 17ème niveau qu'il ne voit pas, ne reçoit pas de renseignements, pas plus qu'il n'est au courant de la présence du devin. Lorsqu'un devin atteint le 19ème niveau, il reçoit la faculté de lancer un sort
Spécial de détection des pièges trois fois par jour. Le sort a une zone d'effet égale à une allée de 3 mètres de large, jusqu'à une portée de 30 mètres. Pour lancer le sort le devin doit pointer son doigt dans la direction souhaitée et se concentrer ; il n'a besoin d'aucun composant verbal ou matériel. Identique au sort de prêtre du 2ème niveau, détection des pièges révèle l'existence de tous les pièges magiques ou mécaniques dissimulés normalement, y compris les alarmes, les glyphes et les sorts et objets similaires. Le devin apprend la nature générale du piège (magique ou mécanique) mais pas son effet exact ni la façon de le désamorcer.

Lorsqu'un devin atteint le 20ème niveau, il reçoit la faculté de lancer un sort spécial de divination une fois par jour. Pour lancer ce sort, le devin doit se concentrer pendant un tour complet ; il n'a besoin d'aucun composant verbal ou matériel. Identique au sort de prêtre du 4ème niveau, divination prodigue un conseil utile au sujet d'un but, d'un événement, ou d'une activité particulière, qui se produira durant les sept prochains jours. La révélation peut prendre la forme d'un présage, d'une courte citation, ou d'un vers énigmatique, mais elle prodigue toujours un conseil particulier. Dans tous les cas, le MD contrôle le type d'informations révélées. De même, il décide si des divinations supplémentaires donneront des renseignements en plus. La chance de base qu'une divination soit correcte est de 80 %, ajustée par le MD en cas de circonstances inhabituelles ou de requêtes extrêmes (comme un devin cherchant à connaître l'emplacement exact d'un puissant artefact). Si le jet de dés est raté, le devin sait que le sort a échoué, à moins qu'une magie particulière divulguant de faux renseignements ne soit à l'œuvre.

Écoles opposées : **Le devin ne peut pas avoir accès à l'École de Conjuration/Convocation.**
Analyse des sorts : La diversité des sorts accessibles au devin est plus restreinte que celle de toute autre École ou de tout autre spécialiste. Les sorts offensifs, c'est à dire ceux qui font des dégâts aux adversaires, soit directement, soit indirectement, n'existent pas dans cette École. De la même façon, les sorts défensifs, qui soit inhibent la capacité de combat d'un ennemi, soit fournissent une protection directe au devin et à ses compagnons, ne sont pas disponibles. Ceci ne signifie pas que le devin est inutile en combat ; cela veut dire que sa force réside ailleurs.
En tant que collecteur de renseignements, le devin est sans égal. Un devin peut anticiper des dangers imprévus, distinguer la vérité du mensonge et être un espion extraordinairement efficace Il peut sou tenir les défenses de son groupe en le prévenant de la présence d'adversaires normalement indécelables. Bien que le répertoire des sorts de Divination soit relativement petit, le devin a accès à plus d'Écoles que tout autre spécialiste.

Il y a deux grands groupes de sorts de Divination Majeure. L'un comprend les sorts qui révèlent des informations sur un objet ou une créature particulière, comme ESP et localisation d'un objet. L'autre groupe donne des renseignements sur n'importe quel type d'objet ou de créature à portée du sort ; ce groupe comprend détection de l'invisibilité et clairvoyance.
Sorts les plus désirables : Bas niveau Tous les sorts de Divination du 1er au 4ème niveau font partie de l'École de Divination Mineure, et sont autorisés pour toutes les Écoles. Nous en parlerons en détail dans la section Divination Mineure. Cependant un devin digne de ce nom aura inclus dans son répertoire détection de la magie, lecture de la magie, et ESP ; connaissance des alignements et clairvoyance sont aussi d'importants sorts de Divination de base. Moyen niveau : Tous les sorts de Divination de moyen niveau sont puissants, connaissance des légendes et vision véritable seront sans doute les plus utilisés. Contact avec un autre plan est un sort précieux si le groupe du devin n'a pas de conjurateur ou d'autre magicien capable de contacter des créatures extra-planaires. Haut niveau : Avec juste une poignée de sorts de Divination Majeure de haut niveau, il reste peu de choix au devin. Notez que pressentiment est l'un des quelques sorts de Divination qui protège le devin des dégâts.
Éthique : Les devins sont peut-être les plus sages de tous les magiciens. Leurs investigations sur le monde qui les entoure, et leur examen attentif des événements passés et futurs, les dotent d'une base de connaissances et d'une perspicacité uniquement égalée par les lettrés les plus érudits. Un devin possède typiquement une perspicacité frappante au sujet du fonctionnement de l'esprit humain ; rares sont ceux qui connaissent mieux le tempérament humain que les devins.

Les devins ont tendance à être prudents et réfléchis dans leurs actions. Comme leurs divinations leur ont appris que les hommes étaient enclins à dissimuler leurs vrais sentiments et leurs vraies motivations, de nombreux devins sont soupçonneux et méfiants, allant quelques fois jusqu'à être cyniques. Ces devins qui se laissent submerger par la méfiance et le cynisme tendent à être d'alignement mauvais. Ceux qui acceptent l'ambiguïté du tempérament humain comme une partie de l'ordre naturel tendent à être d'alignement neutre. Ceux qui gardent la foi en la bonté innée de l'homme ont tendance à être d'alignement bon. Les devins ne sont pas prédisposés à la vie aventureuse et n'acceptent une telle carrière qu'avec réticence. Ce ne sont pas des combattants nés ; en fait, les magiciens qui manquent de capacités physiques sont voués à la Divination, plus qu'à toute autre spécialité. Pourtant les devins sont d'une grande aide dans les groupes d'aventuriers ; leur jugement, leur finesse et leur total bon sens sont autant de biens précieux. Il faut qu'un groupe prenne garde à assurer la protection des devins car ils manquent généralement de réelles capacités pour se défendre.

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination) DÉTECTION DE LA VIE (Divination) DÉTECTION DES PIÈGES (Divination) CONTACT D'AUTRES PLANS (Divination)
Approximation d'Homung•• (l) Connaissance de l'école (1) Détection de la magie (1) détection des morts-vivants (1) (N) Identification (1)
Lecture de la magie (1) Connaissance des alignements (2) Détection de l'invisibilité (2) [Détection du mal (2) ESP (2) Localisation d'un Objet
(2) Vie passée (2) Analyse fondamentale d'Alamir• (3) Clairaudience (3) Clairvoyance (3) Vision de sorcier (3)
Détection de la scrutation (4) Localisation de créature' (4) Miroir magique (4) (EN) Acquisition de Khazid* (5) Contact avec un autre plan (5)
Vision Fausse (5) Connaissance des légendes (6) Écran (8) (INI (9) Vision (7) Vision véritable (6) Pressentiment (9)

Enchantement (Charmer, Envouter, Désenchanter)

Les enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement.
Les enchantements sont des sorts mentaux. Ils sont regroupés en trois branches.
Charme. Le sort modifie la perception que le sujet a du lanceur, ce qui l'incite le plus souvent à considérer ce dernier comme un ami. Elle permet en outre, grâce aux charmes, d'envoûter une créature ou une personne, de l'endormir, ou même d'augmenter la puissance de ses sorts. Il s'avère aussi que l'on puisse effacer tout ou partie de la mémoire d'un individu. L'enchantement est le procédé permettant d'imprégner un objet - ou une personne - avec des pouvoirs magiques. Certains enchantements sont temporaires, d'autres permanents. Apprendre à enchanter peut-être difficile, mais c'est l'une des formes de magie les plus lucratives que l'on puisse étudier. Je recommande fortement l'étude de l'enchantement, car c'est l'une des études de magie qui a le moins de chance de mener à sa propre destruction.
Coercition ou Envoutement Le sort force la cible à agir d'une façon bien précise ou altère sa manière de penser. Certaines coercitions déterminent systématiquement la réaction du sujet, tandis que d'autres permettent au personnage de donner ses instructions à la cible, voire de la contrôler en permanence.
Le désenchantement est le procédé de dissipation ou d'abolition de la magie. Le sort de dissipation magique est l'un des plus importants de l'arsenal d'un mage, car il peut potentiellement renverser les effets catastrophiques d'un sort mal lancé. Il est également possible de désenchanter de manière permanente un objet magique. Ceci produit une forme unique de mana cristallisé qui peut être utilisé lors du processus d'imprégnation de propriétés magiques dans un autre objet. Bien que cela puisse revenir cher, c'est souvent l'une des meilleures manières pour un jeune mage d'étudier le procédé d'enchantement.

Description : Au même titre que l'École de Conjuration/Convocation, celle-ci contient deux grands types de sorts. Ces deux types imbibent leur sujet d'énergie magique afin de créer des effets particuliers. Les sorts de Charme provoquent des changements dans le comportement ou influencent des créatures, altérant habituellement l'état mental ou émotionnel du sujet. Les sorts d'Enchantement investissent des objets inertes de pouvoirs magiques. Ni les sorts de Charme ni ceux d'Enchantement n'ont d'effets quelconques sur la forme physique de leur sujet.
Nom du spécialiste : Enchanteur. Races autorisées **: Les humains, demi-elfes, et elfes** peuvent tous devenir enchanteurs.
Caractéristique requise : Comme le fait d'influencer la volonté d'autrui est en partie une manifestation du charme personnel du jeteur, il faut qu'un magicien ait au **moins 16 en Charisme** pour se spécialiser comme enchanteur.
Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort d'Enchantement/ Charme lancé par un enchanteur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un enchanteur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'Enchantement/Charme.
Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un enchanteur peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École Enchantement/ Charme.
Lorsqu'un enchanteur atteint le 17ème niveau, il acquiert l'immunité à toutes les formes de sorts de Charme. Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il Gagne la faculté de lancer un sort spécial d'action libre une fois par jour. L'enchanteur peut lancer ce sort sur lui-même ou sur toute créature qu'il touche. Ce sort ne nécessite aucun élément matériel et a un temps d'incantation de 1 ; l'enchanteur touche simplement le sujet et se concentre. Une fois enchanté par action libre, ce dernier est capable de bouger et d'attaquer normalement pendant une heure, même sous l'influence d'un sort qui gêne ses mouvements comme toile d'araignée ou lenteur. Ce sort annule les effets des différents sorts d'immobilisation. Sous l'eau, le sujet se déplace à sa vitesse de surface normale et fait tous les dégâts avec une arme pourvu que celle-ci soit tenue et non lancée.

Écoles en opposition : Un enchanteur ne peut pas apprendre de sorts des Écoles d'Invocation/Évocation et Nécromancie.
Analyse des sorts : L'enchanteur à un nombre raisonnable de sorts parmi lesquels choisir, dont la plupart accentuent les effets défensifs plutôt qu'offensifs. On peut non seulement diviser cette École entre les Charmes et les Enchantements, mais on peut aussi séparer ses sorts entre ceux qui affectent une seule personne ou objet, et ceux qui sont capables d'affecter un groupe de personnes ou d'objets.
Les sorts qui ont un effet sur un groupe sont généralement plus utiles à l'enchanteur, mais il doit tenir compte de leur portée et de leur durée quand il choisit les sorts à apprendre et à mémoriser. Par exemple, rayon débilitant et l'irrésistible rire de Tasha sont tous deux des sorts d'Enchantement/Charme de 2ème niveau qui donnent des pénalités aux jets d'attaque et de dégât des adversaires. Rayon débilitant touche seulement une créature tandis que le rire de Tasha affecte tout le monde dans un cube de 9 mètres d'arête. Mais notons que même si le rire de Tasha inflige une plus grande pénalité aux dégâts, il ne dure qu'un seul round (bien que les effets se reportent essentiellement au round suivant). Rayon débilitant dure, lui, 1 round/ niveau ; quand il est lancé à des niveaux plus élevés, ce sort peut être extrêmement débilitant. Et, bien que la portée de 60 mètres du rire de Tasha rende terne, par comparaison, celle du rayon débilitant (10 mètres + 5 mètres/ niveau), notons qu'à des niveaux plus élevés, la portée du rayon débilitant augmente de façon spectaculaire, alors que la portée du rire de Tasha reste la même.

INJONCTION (Enchantement/Charme) CHARME-SERPENTS (Enchantement/Charme) AMITIÉ ANIMALE (Enchantement/Charme) PARALYSIE DES MONSTRES (Enchantement/Charme) ANTIPATHIE-SYMPATHIE (Enchantement/Charme) ATTACHE (Enchantement/Charme - Évocation) DANSE IRRÉSISTIBLE D'OTTO (Enchantement/Charme) REQUÊTE (Évocation - Enchantement/Charme) SOMMEIL (Enchantement/Charme) PARALYSIE (Enchantement/Charme)

Amitié (l) Charme-personnes (1) Hypnotisme (1) Moquerie (1) Sommeil (1) L'irrésistible rire de Tasha (2) Lien (2) Oubli (2)
Peur (2) Poches profondes (2) (AL) Rayon débilitant (2) inextinguible* (2) Charme néfaste (3) Double aqueux' (3) [CC)
Immobilisation des personnes (3) Maléfice mineur (3) Ondes de lassitude (3) Suggestion (3) Abri sûr de Léomund (4) (AL)
Arme enchantée (4) Charme de feu (4) Charme-monstre (4) Confusion (4) Émotion (4) Maléfice (4) Miroir magique (4) [Dl(4)
Bâton magique* (5) Brouillard mental• (5) Chaos (5) débilité mentale (5) Discussion oiseuse de Léomund (5) (EV)
Domination (5) Fabrication (5) (AL) Immobilisation des Monstres (5) Enchantement d'un objet (6) [IN) Garde et Défence (6) IAL, EVI
Mauvais œil (6) (IL) Quête (6) Suggestion de masse (6) Charme plante (7) l'Œuf la Pierre' (7) tAL, EVI Parcours de l'ombœ (7) (IL)
Vol d'enchantement* (7) Antipathie/ Sympathie (8) Bateau-nuage* (8) (AL) Charme de masse (8) Danse irrésistible d'Otto (8)
Entrave (8) [EV) Exigence (8) (EV) Asile (9) Charme viral (9) Disjonction de Mordenkainen (9) (AL) Séparation mentale (9)

Évocation - Invocation (Manipuler les éléments, le mana Ambiant, Se Protéger contre eux)
Eau Bleu (Froid (Glace-Force), Air Blanc (Électrique(Son-Temps),
Feu rouge (Acide (Lumière-Ombre), Vert (Plante (Poison-Métal)

Les sorts d'évocation manipulent l'énergie ambiante, le mana ou vont en chercher ailleurs pour obtenir le résultat désiré : ils créent à partir de rien. La plupart sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils augmentent leur puissance ou provoquent d'importants dégâts.

Elle est la branche la plus basique et la plus accessible de toute, puisque cette branche consiste simplement à canaliser le mana et à en altérer la forme selon la source pour lui donner sa substance (feu, givre, arcane.). Cette école regroupe la majorité des sortilèges offensifs "traditionnels". Un sorcier, s'apprêtant à détruire son opposant avec une explosion pyrotechnique...

Le mana étant une énergie neutre, elle adopte généralement trois formes différentes : en chaleur pure, en froid mordant, et en arcane pure. Tels les deux opposés qu'ils forment, la magie du feu est plus difficile à maîtriser car instable et explosive, tout comme son homonyme du Givre, nécessitant de lui donner une forme physique précise.

D'excellents mages combinent plusieurs de ces éléments afin de créer des sortilèges plus complexes. Ces combinaisons sont connues comme étant le Givrefeu, le Feu-sorcier et le Givre-sort. Il existe également des sortilèges combinant les trois éléments, ce genre de sortilèges ne possède pas encore de nom officiel, mais certains magocrates s'autorisent à la dénommer comme étant le Givrefeu-sorcier. Ces éléments hybrides possèdent un pouvoir mortel, et nécessitent une maîtrise parfaite de chacun des éléments utilisés dans sa conception. En raison de leur difficulté, ces sorts ne devraient en aucun cas être exécuté par des jeteur de sorts ne sachant pas exactement ce qu'ils font, en particulier pour la dernière de ces combinaisons. Il est cependant important de noter que le Kirin Tor fait souvent usage du feu-sorcier pour s'éclairer. Reconnu par ses couleurs pouvant varier du rose au violet, en passant par le bleu, il est pratique par le fait qu'il ne peut être éteint que par une dissipation de la magie. En effet, l'arcane pure infusé dedans nourri la flamme, la rendant non seulement plus destructrice mais aussi résistante à l'eau. Elle n'a en outre pas besoin de bois ou autres matériaux pour brûler.

Considéré comme un véritable maître de cette école, l'Archimage Khadgar s'est illustré plusieurs fois sur le champ de bataille lors de ces dernières décennies. Cependant, son utilisation la plus récente et impressionnante de cette école remonte à la guerre contre la Horde de fer en Draenor. Le grand magus du Kirin Tor a en effet combiné les trois éléments traditionnels pour créer le sort de Givrefeu-sorcier le plus dévastateur dé mémoire d'homme. Le sortilège détruisit un barrage Orc particulièrement solide, inondant de ce fait la vallée sous les flots désormais libres.

Description : Cette École comprend deux types de sorts, utilisant tous deux de l'énergie magique pour créer des effets particuliers, en produisant des forces spéciales que le jeteur façonne en constructions d'énergie ou de matière. Les sorts d'évocation utilisent les forces magiques naturelles des plans Les sorts d'Invocation demandent l'intervention de puissants êtres extra dimensionnels
Nom du spécialiste : Invocateur
Race Autorisé : Seuls les humains sont capable d'assimilé les énergies magiques complémentaires nécessaire à la maitrise des sorts de cette école Ainsi, seuls les humains sont aptes à devenir des invocateurs.
Caractéristique requise : A cause des puissantes énergies en jeu Lancer des sorts d'Invocation/Évocation impose une tension extrême à la santé du magicien Aussi, **un minimum de 16 en Constitution est nécessaire** pour se spécialiser comme invocateur.

Modificateurs aux jets de sauvegarde Quand ils tentent de se protéger contre des sorts d'Invocation/Évocation lancés par un invocateur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs pts de sauvegarde à -1. Un invocateur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'invocation/ Évocation. Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un invocateur peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École d'invocation/Évocation.
Lorsqu'un invocateur atteint le 17ème niveau, il ajoute un bonus de +1 quand il se protège contre des sorts d'Invocation/Évocation ou contre des objets magiques en reproduisant les effets. Avec son modificateur naturel au jet de sauvegarde, cela fait passer en fait son bonus à +2.
Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il gagne un autre bonus de +1 quand il se protège contre des sorts d'invocation/ Évocation, ce qui fait alors passer son bonus à +3.
Écoles en opposition : **L'invocateur ne peut pas avoir accès aux sorts des Écoles d'Enchantement/Charme et de Conjuration/Convocation**.
Analyse des sorts : Cette École offre au spécialiste une gamme de sorts d'une puissance stupéfiante. En fait, aucune École n'a une plus grande diversité de sorts offensifs disponibles à tous les niveaux.
Les sorts d'Évocation offensifs de haut niveau ne sont rien moins que totalement dévastateurs ; une seule nuée de météores peut, par exemple, faire jusqu'à 160 points de dégâts. Par conséquent, un invocateur peut passer pour l'équivalent, en magicien, du plus puissant guerrier ; une fois armé d'un bon répertoire de sorts d'Invocation/Évocation, l'invocateur se trouve facilement parmi les personnages les plus puissants du jeu
L'invocateur a également accès à un certain nombre de sorts défensifs puissants. Certains de ces sorts protègent contre des types particuliers d'attaques, comme bouclier et bouclier de feu, alors que d'autres protègent en gênant les actions de tous les ennemis à portée du sort, comme mur de brouillard et cri. Généralement, les sorts qui gênent les actions de l'ennemi s'avéreront plus utiles que ceux qui protègent contre un type particulier d'attaques, à moins que l'invocateur ne soupçonne une rencontre avec des types particuliers de monstres. Si par exemple des lézards de feu parcourent la région, il sera prudent de mémoriser bouclier de feu.

Un invocateur sage réalisera que les sorts les plus forts ne sont pas forcément les meilleurs. Considérons par exemple qu'un invocateur du 10ème niveau et son groupe sont sur le point de s'aventurer dans une zone inconnue où la rumeur veut que de très nombreuses créatures hostiles vivent. Bien que les créatures soient nombreuses, on dit aussi qu'elles sont de bas niveau, n'ayant peut-être pas plus de 3 DV chacune. L'invocateur a éclair et météores de Melf dans son livre de sorts, lequel des deux sorts sera le plus utile ? Les dégâts causés par un seul éclair dépassent ceux de minuscules météores, mais l'éclair ne peut être utilisé qu'une seule fois, alors que minuscules météores permettent à l'invocateur de faire jusqu'à dix attaques. Un monstre typique de 3 DV a environ 12 points de vie. L'éclair anéantira sans nul doute un monstre de 3 DV , mais une bonne partie de la puissance de l'éclair a des chances d'être gaspillée. Avec de la chance, les minuscules météores mettront hors combat de nombreux monstres de 3 DV. Il est sage de mémoriser de puissants sorts offensifs à utilisation unique (comme éclair et boule de feu) quand le groupe s'attend à rencontrer des monstres de haut niveau, et de mémoriser des sorts à utilisation multiple (comme chaîne d'éclairs et minuscules météores de Melf) capables de mettre hors combat un bon nombre d'adversaires quand on s'attend à trouver des monstres de bas niveau.
Malgré la grande puissance qu'il contrôle, la Classe d'Armure de l'invocateur n'est pas meilleure que celle de n'importe quel autre spécialiste. Un invocateur armé d'éclair, de boule de feu et de toute une gamme d'autres sorts offensifs formidables, reste vulnérable aux attaques. Un groupe qui envoie sans arrêt son invocateur seul dans des missions périlleuses, ou un invocateur qui se porte constamment volontaire pour de telles missions, sont autant de tentations au destin. Un seul piège, ou une embuscade bien préparée, peut mettre fin à ses jours.

Sorts les plus désirables :

Bas niveau : Projectile magique est le sort offensif du 1er niveau le plus puissant. Boule de feu, éclair et minuscules météores de Melf ne laissent aucune chance à leurs victimes et sont sans doute les meilleurs sorts de bas niveau de toutes les Écoles. De même pour mur de brouillard et toile d'araignée, qui sont sans doute les meilleurs sorts offensifs.

Moyen niveau : Il y a trois sorts de moyen niveaux particulièrement attrayants en raison de leurs multiples formes ; ce qui est intéressant, c'est qu'ils sont tous trois basés sur la glace. Il s'agit de tempête glaciale (deux formes), mur d glace (trois formes), et sphère glaciale d'Otiluke (trois formes). Rêve est un sort aussi intéressant, puisque l'invocateur obtient également l'accès à son inverse, cauchemar. Cri, mur de feu et transformation de Tenser sont tous efficaces aussi bien en tant que sorts offensifs que défensifs. Nuage mortel et chaîne d'éclairs sont d'excellents compléments à l'arsenal de n'importe quel invocateur.

Haut niveau : Souhait mineur n'est limité que par l'imagination du jeteur et les paramètres fixés par le MD (pour plus de renseignements, voir le débat sur les sorts de souhait, au Chapitre 7). Avec ses six formes différentes, entrave est un sort défensif formidable. Seuls les plus puissants des adversaires ne se rendront pas face à un invocateur équipé avec un ou plusieurs des sorts suivants : Poing de Bigby, nuage incendiaire, Absorption d'énergie, Nuée de Météores. Main broyante de Bigby.

PILIER DE FEU (Évocation) BOULE DE FEU (Évocation) MUR DE GLACE (Évocation) MUR DE FER (Évocation) MUR DE ROC (Évocation) NUAGE LÉTAL (Évocation) CÔNE DE FROID (Évocation) EXCAVATION (Évocation) PIÈGE À FEU (Évocation) TEMPÊTE DE GLACE (Évocation) MAIN D'INTERPOSITION DE BIGBY (Évocation) ABSORPTION D'ÉNERGIE (Évocation) BROUILLARD COMPACT (Altération)

Alarme (1) (AB) Boule de neige de Snilloc(1) Disque flottant de Tenser (l) Mur de brouillard (1) Projectile magique (1)
Rupture hasardeuse de Nahal ** (1) Bâton décuplé (2) [Reflecteur funeste d'Hornung•• (2) Incinérateur d'Agannazar (2)
Nuage puant (2) Nuée de de neige de Snilloc (2) Poing volant (2) Sphère enflammée (2) Toile d'araignée (2) Augmentation l' (3) Boule de feu (3)
Éclair (3) Minuscules météores de Melf (3) (AL) Ailes spectrale (4) Bâton-tonnerre• (4) Bouclier de feu (4) (AL) Célérité de Mordenkainen• (4) [ALI Cri (4) Divination améliorée• (4) Excavation (4) Là / Pas Là (4) Lance-tonnerre (4) Malchance" (4) Mur de feu (4)
Mur de glace (4) Mur de sable (4) Piège de feu (4) [AB) Sphère d'Otiluke (4) [AL) Tempête glaciale (4) Veilleur (4)
Arc-de-lune de Presper (5) Cône de froid (5) Discussion oiseuse de Léomund (5) Envoi (5) Linceul de flammes (5)
Main d'interposition de Bigby (5) Mur de fer (5) Mur de force (5) Mur de pierre (5) Nuage mortel (5) Projectile majeur de Snilloc (5) Rêve (5) (IL)
Vortex" (5) Augmentation (6) Brume de mort (6) (AL) Chaine d'éclairs (6) Contingence (6) Enchantement d'un objet (6) (EN) Garde et défense (6) (EN, AL) Lame du destin (6) Main Impérieuse de Bigby (6) Sphère glaciale d'Otiluke (6) (AL) Transformation de Tenser (6) (AL)
Boule de feu à retardement (7) Cage de force (7) De l'Œuf sort la Pierre* (7) (AL, EN) Epée de Mordenkainen (7)
Gardien spectral (7) Poigne de fer de Bigby (7) Poing enflammé de Maloc Keith (7) souhait mineur (7) (CC) Tempête d'acide' (7) Choc kaléidoscopique de Gunther* (8) Entrave (8) (EN) Exigence (8) [ENI Explosion Solaire (8) Grand cri (8) Homoncule-bouclier• (8) (N) Nuage incendiaire (8) [AL) Poing serré de Bigby (8) Sphère télékinétique d'Otiluke (8) {AL) Absorption d'énergie (9) [N) Aura élémentaire (9) (ABI Chaîne de contingence* (9) Évasion d'Elminster (9) Feu entropique* (9) Main broyante de Bigby (9) Nuée de météore (9) Sort astral (9)

Illusion (Mensonge, Tromperie, Dissimulation)

Les illusions trompent les sens et l'esprit. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites.
Les illusions sont classées en cinq branches : chimères, fantasmes, hallucinations, mirages et ombres.
Chimère. Une chimère crée une fausse sensation. Tous ceux qui en sont victimes perçoivent la même chose, et non une création de leur subconscient. Une chimère ne peut pas faire passer une chose pour ce qu'elle n'est pas. Si elle inclut des éléments auditifs, elle ne peut pas imiter un langage intelligible, à moins que la description du sort ne le mentionne précisément. Dans le cas où la chimère peut reproduire des paroles, c'est forcément dans une langue connue du personnage qui a lancé le sort (sans quoi le résultat est incompréhensible). De même, il est impossible d'obtenir la copie visuelle de quelque chose que l'on n'a jamais vu.
Étant irréelles, chimères et hallucinations (voir ci-dessous) sont incapables de générer des effets réels, contrairement aux autres types d'illusions. Ainsi, elles ne peuvent pas infliger des dégâts, soutenir un poids, nourrir, ou encore protéger contre les éléments. Elles sont très efficaces pour semer la confusion chez l'ennemi ou le retarder, mais inutiles en cas d'attaque directe
La CA d'une chimère est égale à 10 + son modificateur de taille.
Fantasme. Un fantasme fait apparaître une image mentale que le jeteur de sorts et la ou les cibles sont généralement les seuls à voir. L'image est plus ou moins déformée par le subconscient de la cible (il ne s'agit pas d'une impression objective communiquée par le jeteur de sorts). Ceux qui ne sont pas pris pour cible par le fantasme ne la remarquent même pas. Tous les fantasmes sont des sorts mentaux.
Hallucination. Une hallucination modifie les perceptions sensorielles du sujet, ce qui permet de lui communiquer de fausses informations (visuelles, olfactives, etc.) sur l'objet concerné, voire de lui faire croire que celui-ci a disparu.
Mirage. Les mirages sont semblables aux chimères en ce sens qu'ils génèrent des images erronées, mais ils ont également un effet mental sur ceux qui les voient. Tous les mirages sont des sorts mentaux.
Ombre. Les ombres font apparaître des choses partiellement réelles (ou quasi réelles). Le personnage les obtient en manipulant de l'énergie magique qu'il va chercher dans d'autres dimensions. Ces illusions peuvent avoir des effets réels ; une créature blessée par un sort d'ombre subit effectivement des dégâts.
Illusions et jet de sauvegarde (dévoile). En règle générale, les créatures confrontées à une illusion n'ont droit à un jet de sauvegarde pour essayer de la surmonter que lorsqu'elles ont pris le temps de l'étudier en détail, ou après qu'il y a eu une certaine interaction entre le sort et elles.
En cas de jet de sauvegarde réussi, l'illusion est révélée pour ce qu'elle est, mais chimères et fantasmes continuent d'apparaître sous la forme de silhouettes translucides.
Si le jet de sauvegarde est raté, le personnage ne se rend compte de rien. Quelqu'un qui sait sans le moindre doute possible qu'il a affaire à une illusion n'a pas besoin de jet de sauvegarde. Si l'une des personnes présentes prend conscience de l'illusion et en informe ses compagnons, ces derniers peuvent effectuer un jet de sauvegarde assorti d'un bonus de +4.

Description : Les sorts de l'École d'Illusion faussent la réalité pour créer des changements apparents dans l'environnement, sur le jeteur ou sur d'autres personnes ou créatures. Ces sorts ne provoquent pas de réels changements comme le font les sorts d'Altération, mais altèrent à la place la façon dont les créatures et les personnes perçoivent la réalité. Cette École comprend et les sorts d'Illusion, et les sorts de Fantasme (nous discuterons des différences dans la section Analyse des sorts, ci-dessous).
Nom du spécialiste : Illusionniste.
Races autorisées : **Les humains et les gnomes sont aptes à devenir des illusionnistes.** On ne sait pas clairement pourquoi les elfes et les demi-elfes ne peuvent pas se spécialiser dans cette École, quoi que certains avancent que leur résistance magique innée, qui les immunise aux sorts de Channe, limite également leur capacité à focaliser l'énergie magique nécessaire pour créer des illusions.
Caractéristique requise : Les éléments soma tiques de la plupart des illusions de moyen et haut niveau requièrent des manipulations physiques précises. Aussi, pour se spécialiser comme illusionniste, il faut qu'un magicien ait **un score minimum de 16 en Dextérité.**
Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre des sorts d'Illusion/Fantasme lancés par un illusionniste, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un illusionniste ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre tout type d'illusions. Ces modificateurs ne sont utilisés que contre des illusions où les jets de sauvegarde sont autorisés Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un illusionniste peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École d'Illusion. Lorsqu'un illusionniste atteint le 18ème niveau, il ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des illusions lancées par des non-illusionnistes (comme cela vient en plus de son modificateur naturel de +1, son bonus aux jets de sauvegarde contre ces formes d'attaques passe en fait à +2).
Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il acquiert la faculté de lancer un sort spécial de dissipation d'illusions trois fois par jour. Le sort a une portée de 30 mètres et un temps d'incantation de 1. Pour lancer ce sort, l'illusionniste pointe simplement son doigt vers le sujet et se concentre ; il n'a besoin d'aucun élément somatique ou matériel. Ce sort permet à l'illusionniste de dissiper toute forme de force fantasmatique, y compris celles augmentées de rumeur illusoire ; cependant, dissipation d'illusions n'est efficace que contre les sorts de force fantasmatique lancés par des non-illusionnistes. Dissipation d'illusions a une chance de base de réussite de 50 %. Cette chance de succès est augmentée de 5 % par niveau d'expérience supplémentaire de l'illusionniste par rapport au jeteur de force fantasmatique. Pour chaque niveau où le jeteur dépasse l'illusionniste, la chance est réduite de 5 % (par exemple, si un illusionniste du 20ème niveau essaie de dissiper une force fantasmatique créée par un mage du 15ème niveau, la chance de réussite de l'illusionniste est de 75 %). Si un illusionniste lance dissipation d'illusions sur un sujet qui n'est pas une illusion, il n'y a aucun effet, mais la tentative compte dans la limite quotidienne de l'illusionniste pour lancer le sort.
Écoles en opposition : **Un illusionniste ne peut pas apprendre de sorts des Écoles de Nécromancie, Invocation/ Évocation et Abjuration.**
Analyse des sorts : On peut regrouper les sorts de cette École en deux grandes catégories : les illusions et les fantasmes.

Les illusions sont des sorts qui simulent la réalité, en créant des conditions artificielles de lumière, de couleur, de son et d'odeur. Rumeur illusoire est un exemple d'illusion qui simule le son. En général, les illusions des niveaux les plus bas ont une utilité limitée en combat, n'offrant ni protection directe face aux dégâts, ni la faculté de faire des dégâts à des adversaires.
Bien que la plupart des illusions ne créent que l'apparence de la réalité, certains sorts de haut niveau utilisent des forces extra dimensionnelles pour créer des illusions avec une substance physique. Ils sont capables de faire des dégâts et d'interagir de diverses façons avec le monde réel. Monstres d'ombre est un exemple d'illusion quasi-réelle. Il s'agit des types d'illusions les plus utiles en combat, puisqu'ils permettent de créer des créatures illusoires pour attaquer des adversaires et exécuter diverses autres actions tactiques.

Un autre type d'illusion se concentre sur les forces extra dimensionnelles afin d'altérer la forme physique du jeteur. Forme ectoplasmique en est un exemple. Il s'agit de sorts défensifs particulièrement bons puisqu'ils protègent le jeteur de diverses formes d'attaques.

Les fantasmes forment le deuxième grand groupe des sorts d'Illusion. Ils manipulent directement la perception de leurs victimes. Ils ne créent pas d 'images, ils déclenchent des réactions. Hantise est un exemple de fantasme- qui déclenche la réaction de peur. Les fantasmes sont aussi de bons sorts défensifs, au même titre que les illusions qui modifient la forme du jeteur, puisqu'ils peuvent toucher plusieurs adversaires dans une portée donnée. Beaucoup pensent que les illusionnistes sont les plus faibles des spécialistes parce que les sorts de l'École d'Illusion s'occupent surtout de créer des images et sont d'une utilité restreinte en combat. Or, au sens large, aucune École ne donne autant d'options à un magicien puisque, dans la plupart des cas, les sorts d'Illusion ne sont limités que par l'imagination du jeteur. Examinons par exemple le sort d'Illusion du 1er niveau force fantasmatique. Un magicien à l'esprit un peu lourd pourrait le considérer comme un sort inutile ; après tout, ses illusions n'ont que des composants usuels. Un monstre silencieux pourrait faire peur à un bandit nerveux, mais qu'est-ce qu'on pourrait faire d'autre Presque tout, vous répondra un illusionniste créatif, et les effets ne sont pas restreints aux combats. Voici quelques exemples :
Le groupe est poursuivi par une horde d'orques. Le magicien utilise force fantasmatique pour créer l'illusion d'un mur de ronces derrière le groupe, ceci afin de ralentir les poursuivants. Puis il crée tour à tour un essaim de guêpes, un nuage d'un gaz vert menaçant, ou une étendue de sables mouvants, pour les ralentir plus encore.
• Le groupe a faim et veut attraper quelques poissons pour son dîner. Les aventuriers ont des lignes et des hameçons, mais pas d'appâts. Le magicien utilise force fantasmatique pour créer un appât coloré et scintillant.
Le groupe voudrait attirer un ennemi dans une grotte pour lui tendre une embuscade. Le magicien utilise force fantasmatique pour créer l'illusion d'un grand trésor, juste à l'intérieur de la grotte, et voilà : l'ennemi cupide tombe dans le panneau.
Le magicien a rencontré une belle damoiselle qu'il veut impressionner. Il l'emmène dans un bois isolé et utilise force fantasmatique pour créer l'illusion d'un parterre de splendides fleurs sauvages.

INVISIBILITÉ AUX MORTS-VIVANTS (Illusion/Fantasme) MANTEAU DE PEUR (Illusion/Fantasme) Réversible FORÊT HALLUCINATOIRE (Illusion/Fantasme) Réversible INVISIBILITÉ DE MASSE (Illusion/Fantasme)

Aura magique de Nystul (1) Changement d'apparence (1) Force fantasmatique (l) Hantise (1) Rumeur illusoire (1) Ventriloquie (1)
Cécité (2) Détection faussée (2) Flou (2) Force fantasmatique majeure (2) Image miroir (2) Invisibilité (2) Motif hypnotique (2) Piège de Lâmund (2)
Surdité (2) Or des fous (2) (AL) Vent de murmures (2) (AL) Calligraphie illusoire (3) Confusion dansante de Laérale (3) Force spectrale (3)
Forme ectoplasmique (3) IALI Invisibilité, rayon de 3 mètres (3) Marque Nocturne (3) Monture fantôme (3) [CC) Ombre rampante de Lorloveim• (3)
Assassin fantasmatique (4) Création mineure (4) Encryptage (4) Invisibilité majeure (4) Monstres d'ombre (4) Motif arc-en-ciel (4) (AL)
Mur illusoire (4) Peste (4) Terrain hallucinatoire (4) Terreur (4) Vacuité (4) (AL) Création majeure (5) Déguiser les morts-vivants (5) INI
Faux-semblant (5) Illusion majeure (5) Magie d'ombre (5) Monstres mi-ombre (5) Porte d'ombre (5) Rêve (5) [INI Double illusoire (6)
Illusion permanente (6) Illusion programmée (6) Magie de la demi-ombre (6) Magie des mirages (6) (A)I Mauvais œil (6) [EN I Protection de l'image (6) (AL) Reflets (6) Transformation indistincte de Lor-loveim• (6) Voile (6) Chat d'ombre* (7) Dissimulation (7) (AB) Invisibilité de masse (7)
Parcours de l'ombre (7) (EN) Simulacre (7) Écran (8) [D) Ennemi Subconscient (9)

Conjuration - Convocation (Créer, Appeler, Annihiler, Convoquer)

Il existe cinq branches d'invocations, qui permettent de faire apparaître objets, créatures ou énergie (convocation), de faire venir des entités originaires d'un autre plan (appel), de soigner (guérison), de déplacer des créatures ou objets sur de grandes distances (téléportation) ou de créer objets ou effets de toutes pièces (création). Les créatures invoquées obéissent généralement au responsable de leur venue, mais ce n'est pas systématique.
Une créature ou un objet amené ou créé par une invocation ne peut pas se matérialiser dans les airs, ni à un endroit déjà occupé par quelqu'un ou quelque chose. Il doit apparaître à un endroit dégagé, sur une surface capable de le soutenir. La créature ou l'objet doit également arriver dans les limites de portée imposées par le sort, même s'il peut se déplacer par la suite.
Appel. Le sort va chercher une créature d'un autre plan et l'amène au personnage. Par la suite, il permet à l'entité de repartir dans son plan d'origine, mais peut éventuellement limiter ses possibilités de retour. La créature meurt réellement si elle se fait tuer ; elle ne disparaît pas, contrairement aux monstres créés par les sorts de convocation (voir plus bas). La durée d'un sort d'appel est instantanée, ce qui implique que la créature invoquée ne peut pas être dissipée.
Convocation. Le sort amène instantanément une créature ou un objet à l'endroit choisi par le personnage. Quand il arrive à son terme, une créature convoquée retourne aussitôt d'où elle vient. Cependant, un objet convoqué reste généralement sur place, sauf indication contraire dans la description du sort. Une créature convoquée repart également si elle est tuée ou si elle tombe à 0 point de vie. Dans ce cas, elle n'est pas vraiment morte. Il lui faut 24 heures pour se reconstituer, période pendant laquelle il est impossible de l'invoquer de nouveau.
Lorsque le sort s'achève et que la créature repart, tous les enchantements jetés par elle s'achèvent aussitôt, s'ils ne l'étaient pas déjà. Une créature convoquée ne peut pas faire appel à ses propres pouvoirs de convocation quand elle en a. Elle refuse systématiquement d'utiliser ses sorts et/ou pouvoirs magiques lui coûtant des PX.
Création. Le sort manipule la matière de façon à créer un objet ou une créature à l'endroit choisi par le personnage (dans la limite des restrictions indiquées plus haut). Si la durée du sort est autre qu'instantanée, c'est l'énergie magique qui donne sa forme au monstre ou à l'objet, lequel disparaît sans laisser de trace lorsque le sort s'achève ou est dissipé prématurément. À l'inverse, si la durée du sort est instantanée, la créature ou l'objet est créé uniquement par magie, ce qui lui permet par la suite d'exister indéfiniment, sans risque d'être dissipé.
Guérison. Certaines invocations divines permettent de soigner les gens, voire de les ramener à la vie.
Téléportation. Un sort de téléportation déplace un ou plusieurs objets ou créatures sur de grandes distances. Le plus puissant de ces sorts permet de franchir les frontalières planaires. Contrairement aux sorts de convocation, les téléportations ne marchent que dans un sens (à moins que le contraire ne soit précisé) et ne sauraient être dissipées. La téléportation est un mode de déplacement instantané qui passe par le plan Astral. Tout ce qui empêche les voyages astraux l'enraye donc.

Description : Cette École comprend deux types différents de magie bien tous deux impliquent un apport de matière issue d'un autre endroit. Les Sorts de Conjuration produisent diverses formes de matériaux inertes. Les sorts de Convocation appâtent ou forcent des créatures à venir au jeteur, de même qu'elles permettent au même jeteur de canaliser les forces d'autres plans. Comme les techniques de lancement de sort et les caractéristiques requises sont les mêmes pour les deux types de magie, on considère que Conjuration et Convocation sont deux parties de la même École. Nom du spécialiste : Conjurateur. Un spécialiste qui n'a appris que des sorts de Convocation se fait quelques fois appeler Convocateur, mais il ne s'agit ici que d'une question de sémantique qui n'a aucune conséquence sur les capacités, les restrictions, ou l'efficacité

Du spécialiste. Races autorisées : Un magicien doit avoir du sang humain pour être un Conjurateur. Aussi les humains et les demi-elfes peuvent se spécialiser dans cette École, mais les elfes ne le peuvent pas.

Caractéristique requise : Puisqu'il puise à certains instants dans sa propre énergie vitale afin de créer de la matière "conjurée" ou d'attirerdes créatures "convoquées", il faut qu'un magicien ait une résistance exceptionnelle pour passer toute une vie à lancer des sorts de Conjuration et de Convocation. **Aussi faut-il qu'il ait au moins 15 en Constitution** pour se spécialiser dans cette École.

Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort de Conjuration ou de Convocation jeté par un conjurateur, Tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un conjurateur ajoute un bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts de Conjuration, ou des attaques de créatures ou contre des forces créées par des sorts de Convocation. Sorts en bonus et pouvoirs acquis :
Un conjurateur peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École de Conjuration/Convocation. Lorsqu'un Invocateur/ Conjurateur atteint le niveau 17 il n'a plus besoin d'aucun composant matériel pour lancer des sorts de Conjuration et de Convocation. Lorsqu'il atteint le 20ème niveau il gagne la faculté de dissipé instantanément des créatures conjurées par un adversaire a l'aide d'un sort de conjuration de monstre ou d'un équivalent. Avec cette faculté le conjurateur peut dissiper jusqu'à 10 dès de vie de créatures. Seules les créatures de 5 DV ou moins sont affectées (le conjurateur pourrait donc dissiper deux créatures de 5 DV
Ou dix de 1 DV, mais pas une créature de 6 DV). Le conjurateur peut utiliser cette faculté jusqu'à trois fois par jour en pointant du doigt les créatures visées et en se concentrant.

Écoles en opposition : Un conjurateur ne peut apprendre de sort des écoles de divination majeure et d'Évocation / Invocation
Analyse des sorts : Bien que le conjurateur n'ait pas un nombre excessif de sorts spécialisés parmi lesquels choisir, les sorts de Conjuration/Con-Vocation figurent parmi les plus puissants de tous, les seuls qui soient comparables en puissance pure avec ceux de l'École de Nécromancie.
Bien qu'ils soient utiles dans une grande variété de situations, les sorts de Conjuration/Convocation sont particulièrement efficace en combat étant donné que la majeure partie d'entre eux est capable de faire des dégâts. Généralement les sorts de Conjuration tels que flèche acide de Melf font directement des dégâts, alors que les sorts de Convocation comme conjuration de monstres utilisent une force ou un monstre intermédiaire pour attaquer adversaires. Les attaques directes ont l'avantage de l'efficacité ; par exemple, flèche acide de Melf est directement jeté sur sa cible. Les attaques indirectes qui utilisent un intermédiaire ont l'avantage de l'adaptabilité ; les rats géants

BÉNÉDICTION (Conjuration/Appel) Réversible, CÉRÉMONIE (Conjuration/Appel) CANTIQUE (Conjuration/Appel) INVOCATION D'INSECTES (Conjuration/Appel) CHASSEUR INVISIBLE (Conjuration/Appel) ENCHANTEMENT (Conjuration/Appel) INVOCATION DE MONSTRE VI (Conjuration/Appel) MOT DE POUVOIR : « CÉCITÉ » (Conjuration/Appel) SYMBOLE (Conjuration/Appel)
INVOCATION INSTANTANÉE DE DRAWMIJ (Conjuration/Appel) EMPRISONNEMENT DE L'ÂME (Conjuration/Appel)
MOT DE POUVOIR : « MORT » (Conjuration/Appel) SOUHAIT MAJEUR (Conjuration/Appel)

Conjuration d'élément de sort • (1) Familier (1) Glisse (1) Monture (1) Serviteur invisible (I) Conjuration d'un essaim (2) Flèche acide de Melf (2) Gastronome enchanté de Quimby (2) Poussière scintillante (2) Armure fantomatique (3) Conjuration de monstres I (3) Double aqueux* (3) IENI Flèche enflammée (3) Monture fantôme (3) (ILI Sceau du serpent sépia (3) Coffret secret de [Amund (4)
Conjuration de lycanthrope' (4) Conjuration de monstres II (4) Griffe de Caligarde (4) Tentacules noirs d'Evard (4) Acquisition de Khazid* (5) (Dll Conjuration d'ombres (5) INI Conjuration d'un élémental (5) Conjuration de monstres III (5) Molosse fidèle de Mordcnkaincn (5) Asservissement (6) Choc entropique" (6) Conjuration d'animaux (6) Conjuration de monstres IV (6) Constricteur ardent de Forest* (6) Rôdeur invisible (6)
Conjuration de monstre IV (7) Conjuration instantanée de Drawmij (7) Conjuration intensifiée* (7) INI Manoir somptueux de Mordenkainen (7) (AL) Mot de pouvoir, étourdissement (7) Souhait mineur (7) Vaporisation prismatique (7) Conjuration de monstres VI (8) Emprisonnement de l'âme (8) Labyrinthe (8) Mot de pouvoir, cécité (8) Mur prismatique (8) Symbole (8) Zone entropique" (8) Conjuration de monstres VII (9) Mot de pouvoir, mort (9) Souhait Majeur (9) Sphère prismatique (9) [AB) Vent entropique" (9)

Nécromancie (Détruire, Trahir, Absorber, Régénérer, Corrompre, Maudire)

Les sorts de nécromancie ont trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants. La nécromancie est l'étude de la magie impliquant les morts. Elle est illégale et devrait être évitée à tout prix. Je parle ici de nécromancie uniquement parce qu'il est de notre devoir d'avoir une compréhension minimale de la magie employée par nos ennemis - et ne vous y trompez pas, tout adepte de la nécromancie est votre ennemi. Les nécromanciens et leurs partisans sont les ennemis de toutes les choses vivantes. Leur influence doit être évitée à tout prix.
La magie nécromantique a de nombreuses fonctions au-delà de la réanimation des morts. Les maîtres de ce domaine impur de la magie peuvent invoquer des maladies purulentes, capter les ombres pour en faire des éclairs d'énergie incendiaire, et transir les vivants avec le pouvoir de la mort. La nécromancie peut aussi être utilisée pour reconstruire la chair des créatures mortes-vivantes, leur permettant de fonctionner à nouveau même une fois que ces monstres infects ont été détruits.

RETARDEMENT DU POISON (Nécromancie) CATALEPSIE (Nécromancie) SOINS MAJEURS (Nécromancie) Réversible SOIN ULTIME (Nécromancie) Réversible RÉGÉNÉRATION (Nécromancie) Réversible NÉCRO-ANIMATION (Nécromancie) RÉINCARNATION (Nécromancie) CLONE (Nécromancie)

Description : Cette puissante École des sorts qui traitent de la mort et des morts. Ces sorts absorbent la vitalité des créatures vivantes et rétablissent les fonctions vitales des créatures décédées. Les os, le sang, les esprits et les apparitions sont tous mêlés aux énergies magiques façonnées et contrôlées par les spécialistes de cette École.
Nom du spécialiste : Nécromancien.
Races autorisées : Comme pour l'École d'Invocation/Évocation, seuls les esprits humains contiennent les énergies nécessaires à la maîtrise des sorts de Nécromancie. Aussi, seuls les humains sont aptes à devenir des nécromanciens. Requise : Puisque Caractéristique
Seuls les magiciens les plus éclairés, intuitifs et résolus peuvent devenir des spécialistes de cette École,
Il faut qu'un nécromancien ait **au minimum de 16 en Sagesse.**
Modificateurs aux jets garde : Quand ils tentent de se protéger contre des sorts de Nécromancie lancés par un nécromancien, ou contre une
Attaque venant d'un mort-vivant, soit créé, soit contrôlé par un nécromancien, tous ses adversaires effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un nécromancien ajoute un bonus de +1 lorsqu'il protège contre des sorts de Nécromancie ou contre toutes les attaques venant de morts-vivants.
Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un nécromancien peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École de Nécromancie. Lorsqu'il atteint le 17ème niveau, le nécromancien ajoute un autre bonus de +1 quand il se protège contre des sorts de Nécromancie ou contre des attaques de morts-vivants. Avec son bonus naturel de +1, son jet de sauvegarde passe en
Fait à +2. Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il gagne la faculté de lancer une forme spéciale de communication avec les morts une fois par jour. Pour lancer le sort, il faut que le nécromancien vise simplement du doigt le sujet et se concentre pendant un round ; aucun élément verbal ou somatique n'est nécessaire. Sort permet au nécromancien de poser des questions à une seule créa ture morte et d'obtenir des réponses en fonction des connaissances de la créature. La créature ne peut être décédée depuis plus de 100 ans et le jeteur doit être capable de parler la langue que la créature morte utilisait de son vivant. Le nécromancien peut converser avec le mort durant un tour complet et peut poser jusqu'à quatre questions.

Quel que soit le niveau de la créature ou son alignement, elle ne reçoit aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Cependant elle sera aussi évasive que possible, tendant à donner des brèves et quelques fois énigmatiques.
En outre, les connaissances de la créature sont limitées à ce qu'elle connaissait de son vivant (elle ne peut avoir de renseignements sur ce qui aurait pu lui arriver après sa mort).

Écoles en opposition : **Le nécromancien ne peut apprendre de sorts des Écoles d'Illusion et d'Enchantement/ Charme.**

Analyse des sorts : Bien que l'École de Nécromancie dispose d'un nombre de sorts relativement restreint, ils figurent tous parmi les sorts les plus puissants disponibles pour tous les spécialistes. En termes de puissance pure, les sorts de Nécromancie sont comparables à ceux de l'École d'Invocation/ Évocation.

On peut classer les sorts de Nécromancie en trois grands groupes. Un groupe comprend les sorts qui dotent le jeteur, ou une personne de son choix, de capacités spéciales similaires aux effets de certains sorts d'Enchantement et d'Altération. Toucher glacial, affaiblissement et doigt de mort sont de ce exemples de sorts. Ce groupe est composé en majorité de sorts extrêmement puissants ; sort de mort et doigt de mort, en particulier, sont efficaces contre un grand nombre d'adversaires. Un nécromancien armé d'une collection de ces sorts soutient considérablement les capacités offensives de son groupe. Réincarnation peut être considéré comme un sort de cette catégorie, puisqu'il donne au sujet une faculté spéciale à savoir une seconde chance de vivre. Un deuxième de sorts de Nécromancie comprend ceux qui créent des créatures ou des forces physiques qui combattent pour le compte du jeteur. Main spectrale et animation des morts en sont des exemples. Conjuration d'ombres
Fait aussi partie de ce groupe, bien que dans ce cas, une créa ture réelle soit conjurée au lieu d'être créée. On peut considérer ces sorts comme offensifs puisqu'ils augmentent la capacité du jeteur à faire des dégâts à des adversaires. Un troisième groupe de sorts de Nécromancie permet au jeteur d'affecter les actions d'autres créatures, généralement des morts-vivants. Immobilisation des morts-vivants, contagion et contrôle des morts-vivants en sont des exemples. On peut considérer ces sorts comme défensifs, puisqu'ils inhibent les capacités d'attaque des créatures touchées, bien que dans le cas de contrôle des morts-vivants, les créatures affectées puissent aussi être utilisées pour attaquer des ennemis.
La majorité des sorts du nécromancien ne viendra sans doute pas d'un seul de ces groupes. Il y a plus de chances qu'il en acquiert un certain nombre des trois groupes tout au long de sa carrière. Bien que tous les sorts de Nécromancie soient extrêmement puissants, les sorts offensifs sont, dans la plupart des cas, les meilleurs choix, puisque leur puissance n'a pas d'équivalent dans les autres Écoles (il faudrait probablement par exemple un souhait du 9ème niveau pour reproduire les effets d'un sort de mort du 6ème niveau). Le nécromancien ne fait pas preuve
D'une grande force magique avant d'atteindre les plus hauts niveaux. Un nécromancien de bas niveau, du 6ème ou moins, peut quelque peu contribuer aux capacités offensives ou défensives de son groupe. Un nécromancien de bas niveau nécessite une protection supplémentaire de la part de ses compagnons ; il faut aussi qu'il adopte une attitude réaliste au sujet de son efficacité en combat, et évite de prendre des risques inutiles. Cependant, ses capacités augmentent rapidement une fois qu'il peut accéder aux sorts de moyen et haut niveau (au 6ème niveau et plus). Il lui faut simplement vivre assez longtemps pour y parvenir. Sorts les plus désirables

Bas niveau : Les sorts de bas niveau sont quelque peu faibles, quoique toucher glacial, main spectrale, et toucher vampirique soient de bons sorts offensifs. Immobilisation des morts-vivants et contrôle des morts-vivants sont inestimables si le magicien, ou son groupe, vont s'aventurer dans des catacombes, des cimetières ou d'autres lieux susceptibles d'abriter de telles créatures.

Moyen niveau : Tous les sorts de ce groupe sont exceptionnellement puissants. Réceptacle magique et réincarnation sont uniques vu leur utilité, leur puissance n'étant comparable qu'à celle d'un souhait. Sort de mort, affaiblissement, conjuration d'ombres, animation des morts et
Contagion ont tous diverses utilisations possibles en combat.
Haut niveau : Il n'y a que quelques sorts de haut niveau de Nécromancie, mais ils sont tous extrêmement puissants. Contrôle des morts-vivants, doigt de mort et absorption d'énergie sont capables de faire trembler les adversaires les plus puissants. Les magiciens qui envisagent d'utiliser clone doive soigneusement prendre en considération le temps qu'il faut pour l'utiliser ; malgré son temps d'incantation de seulement un tour, il peut falloir jusqu'à huit mois au clone pour grandir

Détection des morts-vivants (l) (D) Lueur de cadavre (1) (AL) Toucher glacial (1) Dissimulation des morts-vivants (2) Main spectrale (2)
Monture morte-vivante (2) Armure spirituelle' (3) Crâne de guet (3) Immobilisation des morts-vivants (3) Mort simulée (3)
Revenance (3) Toucher de la momie (3) Toucher vampirique (3) Affaiblissement (4) Contagion (4) Cordial de Spendelar d (4) Masque mortuaire* (4) Sang brûlant de Beltyn (4) Animation des morts (5) Conjuration d'ombres (5) [CC) Crâne de guet amélioré (5) Déguiser les morts-vivants (5) (ILI Embaumeur de Nulathoe (5) Réceptacle magique (5) Manteau gris de Grimwald (6) Monture spectrale de Bloodstone (6) Octroi des sorts aux morts-vivants (6) Réincarnation (6) Sort de mort (6) Téléportation des morts (6) [AL) Toucher de la liche (6) Conjuration intensifiée' (7) (CC) Contrôle des morts-vivants (7) Doigt de mort (7) Jonction effroyable de Bloodstone• (7) Suffocation* (7) (AL) Transcurateur de la Simbule (7) IALI Clone (8) Flétrissure abominable d'Abi Dalzim• (8) Homoncule Bouclier (8) (AL) (EV) Lien mortel (8) Absorption d'énergie (9) (EVI Cri de la banshee* (9) Maitrise des morts-vivants (9)

Altération -Transmutation (Modifier, Transformer, Téléporter, Métamorphoser)

Les sorts de transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition. Transmutation
La septième école de magie est la transmutation. C'est l'une des écoles de magie les plus populaires et les plus utiles mais aussi l'une des plus dangereuse, qui permet à un mage de manipuler le temps et l'espace. Marcher sur l'eau, par exemple, rentre dans le cadre de la "déformation de l'espace". Le sort de transmutation le plus emblématique est la **Métamorphose**, qui permet à un mage de transformer quelque chose - ou quelqu'un - en quelque chose d'autre. Heureusement pour nombre de mes étudiants, les effets ne sont pas permanents. J'ai vu plus d'un apprenti inattentif transformé en mouton, cochon ou pire - ne me demandez pas ce que « pire » peut signifier.

La seconde utilisation la plus célèbre de la magie de transmutation est la **téléportation**. Le sort de téléportation le plus simple est le transfert, et il reste parmi les plus utiles. Le transfert peut être utilisé pour fuir rapidement un ennemi - ou pour sauver un mage accidentellement tombé d'une falaise. N'essayez pas d'utiliser le transfert pour éviter de tomber vers une mort certaine, à moins que ce ne soit absolument nécessaire. C'est le genre de tour que vous ne pouvez rater qu'une fois. Le sort, toujours très populaire, de chute lente est une excellente alternative à une chute vers la mort. Et il est plus fiable que le transfert pour cet usage. Vraiment.

Description: Les sorts de cette École permettent au jeteur de canaliser les énergies magiques pour causer des changements directs et spécifiques à un objet, une créature, ou une condition existante. Les altérations peuvent agir sur la forme du sujet (métamorphose d'autrui), son poids (feuille morte), ses caractéristiques (force), son emplacement (téléportation sans erreur), ou même son bien-être physique (brume mortelle).
Nom du spécialiste : Transmutateur. Races autorisées : **Seul un jeteur de sorts avec du sang humain** peut canaliser les énergies magiques nécessaires aux sorts d'Altération. Ainsi seuls les humains et les demi-elfes peuvent devenir des transmutateurs. Caractéristique requise : Du fait que les sorts d'Altération ont des éléments somatiques un peu plus complexes que ceux des sorts des autres Écoles,
Il faut au moins 15 en Dextérité à un magicien pour devenir transmutateur. Modificateurs aux jets de sauvegarde : Quand ils tentent de se protéger contre un sort d'Altération lancé par un transmutateur, tous les adversaires de celui-ci effectuent leurs jets de sauvegarde à -1. Un transmutateur ajoute un Bonus de +1 lorsqu'il se protège contre des sorts d'Altération jetés par d'autres. Sorts en bonus et pouvoirs acquis : Un

transmutateur peut mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau de sort pourvu qu'au moins un des sorts mémorisés soit de l'École d'Altération.

Lorsqu'un transmutateur atteint le 17ème niveau, il reçoit une compétence diverse de magicien de son choix en plus ; ceci s'ajoute au nombre de compétences diverses auquel il a normalement droit. Lorsqu'il atteint le 20ème niveau, il reçoit une autre compétence diverse de magicien en plus. S'il a déjà toutes les compétences diverses de magicien disponibles quand il atteint le 17ème (ou le 20ème) niveau, il peut prendre à la place une compétence diverse générale. Écoles en opposition : Un transmutateur ne peut pas **apprendre de sorts des Écoles d'Abjuration et de Nécromancie**. Analyse des sorts : Aucune École n'a une aussi large diversité que l'École d'Altération, ce qui fait du transmutateur le plus universel de tous les spécialistes. On peut classer en six groupes les sorts disponibles :

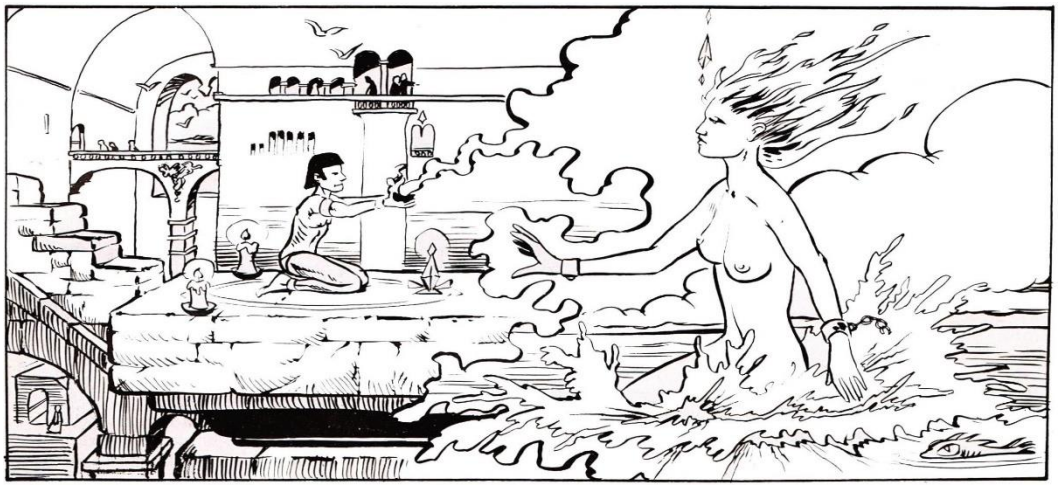
1. Sorts défensifs. Ce groupe de sorts protecteurs offre des capacités défensives rivalisant avec celles de l'École d'Abjuration. Il comprend des sorts qui réduisent la capacité d'attaque d'un adversaire, comme nuage de brouillard, brouillard dense, lenteur, et ténèbres, rayon créature ou d'une de 5 mètres, ainsi que des sorts fournissant une protection directe au jeteur et à son groupe, tels que peau de pierre et cabane de Léomund.
2. Sorts offensifs. Ce groupe contient des sorts tels que force et hâte, qui augmentent les chances du groupe de faire des dégâts, et des sorts comme minuscule météores de melf ou brume mortelle qui font directement des dégâts
3. Sorts de mobilité. Ce groupe comprend vol, clignotement, passe-murailles, téléportation, et d'autres sorts qui améliorent la capacité du jeteur à se déplacer d'un endroit à un autre.
4. Sorts de sécurité. Ce groupe permet au jeteur de protéger des objets et des lieux et contient des sorts comme verrou magique, garde et défense, et coffre secret de Léomuld
5. Sorts de dons. Ce groupe donne au jeteur (ou à une personne de son choix) un don temporaire qui simule généralement une capacité spéciale d'une autre créature ou d'une autre race. De tels sorts comprennent infravision, respiration aquatique, et langues.
6. Sorts spéciaux. Ce groupe com prend une large gamme de sorts n'allant dans aucune des catégories précédentes, comme bouche magique, réparation, message, et or des fous.

Vu la diversité des sorts disponibles, un transmutateur peut jouer de nombreux rôle varié dans un groupe d'aventuriers. Par exemple, un trans-Mutateur qui connaît beaucoup de sorts offensifs peut combattre efficacement aux côtés d'un groupe de guerriers. Un transmutateur qui connaît quelques sorts de mobilité en plus de quelques sorts offensifs est un combattant particulièrement impressionnant (imaginez un transmutateur avec vol s'élançant à la cime d'un arbre, puis lançant minuscule météore de Melf sur un ennemi qui ne se doute de rien) Avec une réserve de sort défensif un transmutateur peut prendre un certain nombre des fonctions d'un abjurateur. Un transmutateur avec pattes d'araignée, poches profondes, et déblocage est un bon remplaçant pour un voleur ; ajoutez-y métamorphose et passe-murailles et vous aurez beaucoup de mal à trouver meilleur espion. Le transmutateur court toujours le risque d'être submergé par l'imposant volume de sorts disponibles et de prendre des décisions hasardeuses ou irréfléchies au sujet des sorts à apprendre et à mémoriser. Il doit donc veiller à équilibrer le choix de ses sorts avec les besoins de son groupe. Sorts les plus désirables : Bas niveau : Main brûlante est un bon choix de sort offensif puisqu'il a une portée plus grande que poigne électrique, et fait plus de dégâts à haut niveau. Orbe chromatique est un meilleur choix encore. Avec son option réversible, agrandissement

MARCHE SUR LES EAUX (Altération) AQUAGENÈSE (Altération) Réversible ENDURANCE AU FROID/CHALEUR (Altération) Réversible LUMIÈRE (Altération) Réversible PLUIE (Altération) PURIFICATION DE L'EAU ET DES ALIMENTS (Altération) Réversible UNION (Évocation) RETRAIT (Altération SILENCE SUR 5 MÈTRES (Altération) FUSION AVEC LA PIERRE (Altération) MARCHE SUR LES EAUX (Altération) CHANGEMENT DE PLAN (Altération) AUTOMÉTAMORPHOSE (Altération) MOYEN MNÉMONIQUE DE RARY (Altération) PORTE DIMENSIONNELLE (Altération) EXTENSION II (Altération) DÉSINTÉGRATION (Altération) INVERSION DE LA GRAVITÉ (Altération) ARRÊT DU TEMPS (Altération) DISJONCTION DE MORDENKAINEN (Altération – Enchantement/Charme)

Agrandissement (1) Altération des feux naturels (l) Apnée* (1) Catapulte (1) Compréhension des langue (1) Dispersion (l) Effacement (1)
Fermeture (l) Feu de Bengale• (1) IEVI Feuille morte (1) Lueur de cadavre (1) [NI Lumière (1) Lumières dansantes (1) Mains brûlantes (l) Message (1) Métamorphose des liquides* (1) Patte d'araignée (1) Planeur plumeux de Murdock* (1) Poigne électrique (1) Poing de pierre' (1)
Réflexion du regard (1) Réparation (1) Saut (1) Signature magique (1) Vapeur colorée (l) Apparence altérée (2) Bouche magique (2) Changement sensoriel* (2) Corde enchantée (2) Déblocage (2) Dissimulation aux morts-vivants (2) Force (2) Fracassement (2)
Instrument hanté (2) Irritation (2) Lame avide (2) Lévitation (2) Lumière continuelle (2) Nuage de brouillard (2) Or des fous (2) {IL)
Poches profondes (2) Poigne terreuse de Maximilian' (2) Pyrotechnie (2) Ténèbres, rayon de 5 mètres (2) Vent de murmures (2) (IL)
Verrou du magicien (2) Vocaliser (2) Cabane de Léomund (3) Clignotement (3) Dissipation du Silence (3) (AB)Flux de feue • (3)
Forme ectoplasmique (3) (IL) Globe Scintillant de Nchaser (3) Hâte (3) Infravision (3) Lance de glace (3) Langue des fous" (3)
Langues (3) Lenteur (3) Longue portée (3)
Lumière noire (3) Minuscules météores de Melf (3) (EV) Mur de vent (3) Page secrète (3) Poigne rocheuse de Maximilian' (3) Prestesse' (3)
Quadrature du cercle* (3) Rafale (3) Réalité alternative" (3) Respiration aquatique (3) Runes explosives (3) Tromperie (3) vol (3)
Abri sûr de Léomund (4) [EN) Bouclier de feu (4) IEVI Brouillard den* (4) Célérité de Mordenkainen• (4) (INI Croissance Dilatation végétale (4)
Extension I (4) Longue portée (4) Maîtrise de projectile (4) Mémorisation de Rary (4) Métamorphose (4) Métamorphose d'autrui (4)
Motif (4) [IL) Œil de magicien (4) Peau de pierre (4) Piège anti-phase (4) Porte de feu (4) Porte dimensionnelle (4) Sphère d'Otiluke (4)
Transformation d'un caillou en rocher' (4) Transformation de masse (4) Vacuité (4) (I) Bulle d'air (5) Coffre secret de Léomund (5) Croissance animale (5) Distorsion des distances (5) (CC) Évitement (5) Extension II (5) Fabrication (5) (EN) Façonnage de la pierre (5) Forme ondoyante" (5)
Garde-fer (5) [ABI Longue portée III' (5) Passe-murailles (5) Réduire la résistance* (5) (AB) Sûreté (5) Télékinésie (5) Téléportation (5)
Transmutation de la pierre en boue (5) Voyage fugace de Bowgentle (5) Abaissement des eaux (6) Bouclier entropique" (6) Brume mortelle (6)
Contrôle du climat (6) Désintégration (6) Dilatation IP (6) Élucubration de Mordenkainen (6) Extension III (6) Garde et défense (6) IEV, ENI
Glissement de terrain (6) Griffes de l'ombre des roches* (6) Magie des mirages (6) (IL) Mot de Pouvoir : Silence (6) Propction de l'image (6) (ILI
Reconstruction (6) Séparation des eaux (6) Sphère glaciale d'Otiluke (6) (EV) Téléportation des morts (6) (EN) Transformation de Tenser (6) IE VI
Transmutation de l'eau en poussière (6) Transformation de la pierre en chair (6) Transparence (6) De l'Œuf sort la Pierre* (7) (EN, EVI Duo-dimension (7) Évanouissement (7) Façonnage de sort" (7) Fouet protecteur de Khelben (7) Gemme de retour (7) Gravitée inversée (7)
Manoir somptueux de Mordenkainen (7) (CCl Piège à sorts (7) [ABI Porte de (7) Rayon rubis d'inversion (7) Sélecteur de hiatus d' Hornung* (7)
Statue (7) Suffocation* (7) [ENI) Téléportation sans erreur (7) Transcurateur de la Simbule (7) [ENI) Bateau-nuage• (8) [ENI)
Ensevelissement (8) (ENI) Flétrissure abominable d'Abi-Dal.zim• (8) [ENI) Machine à sorts (8) (ABI) Métamorphose universelle (8)
Nuage incendiaire Œ) (EVI) Passage (8) Permanence (8) Sphère télékinésique d'Otiluke (8) [EV) Verre d'acier (8) Arrêt du temps (9) Asile (9) IENI
Changement de forme (9) Disjonction de Mordenkainen (9) IENI Fragilité de cristal (9) Marche-monde (9) Sort d'assaut (9) Stase temporelle (9)
Transfert de propriété' (9) Transmutation glorieuse' (9)

S.O.S PANTHEON



Le système qui est proposé ici tient compte davantage des différentes possibilités à tous les niveaux d'un appel. Quand un dieu est invoqué, il y a trois points à examiner (*Voir Manuel des Maitres & Servants)* :

A l'appel a été entendu, oui ou non ;

B Si oui, par qui ?

C quelle est la réaction de l'être contacté ?

A - L'appel a-t-il été entendu ?

Le score de base à effectuer est 100 ou plus ("00") sur un dl00. Mais les jets de dés sont modifiés de la façon suivante :

- pour les prêtres, druides, moines et bardes et chamans : + 2 / niveau au-delà du premier ;
- pour toutes les autres classes : + 1 / niveau au-delà du premier ;
- Appel fait avec un rituel d'invocation +3
- Appel Fait suite à un rêve, signes ou présages +5
- appel fait depuis un temple du dieu : + 15 ;
- appel fait depuis un lieu faisant partie de la sphère d'activité du dieu : + 5 ;
- appel fait sur le plan du dieu : + 10 ;
- appel fait au cours d'une mission religieuse en faveur du dieu : + 5 ;
- appel fait depuis un lieu contrôlé par un dieu rival ou ennemi : - 15 ;
- nombre d'appels précédents restés sans réponse alors qu'ils avaient été entendus : +2 / appel ;
- appel concernant le chef du Panthéon : + 5.

Exemples : les appels invoqués depuis un lieu faisant partie de la sphère d'activité d'un dieu sont : sur un bateau en mer pour Poséidon, dans la forêt pour Mielikki , sur un champ de bataille pour Morrigan , dans les airs (sur le dos d'un aigle géant ?) pour Shu, etc.

Les appels concernant un chef du Panthéon sont les invocations à Zeus pour les Grecs, Odin pour les Nordiques, Ukko pour les Finnois, etc.

Note : les pourcentages sont cumulatifs. Si l'appel a été entendu, passer alors au paragraphe B , sinon rien ne s'est produit.

B - Qui a entendu l'appel ?

D l00

01-89 : Rien ne se produit
90-95 : Un suivant surnaturel.
96-99 : Un servant.
00 + : Le dieu.

■Le suivant surnaturel : il peut s'agir d'un personnage, animal ou monstre, mort, mais resté au service du dieu ou d'un groupe de déités dont fait partie celui qui a été appelé. Les personnages sont de haut niveau (9° minimum) ; mais leurs pouvoirs sont généralement limités en dehors du plan ou de la sphère d'activité du dieu. Les animaux,comme les monstres,sont toujours doués d'une très grande intelligence et de certains pouvoirs inhérents à leur dieu. L'intervention de ces suivants est toujours minimale en fonction de la gravité des cas ; ils ne s'attarderont que pour le strict minimum. Les "Valkyries" et autres êtres similaires sont considérés comme des suivants surnaturels.

■ Les servants sont les Héros ou demi-dieux faisant partie du même Panthéon que le dieu invoqué (voir *Deities and Demigods)*

Suivant le Panthéon choisi). Si le livre n'en propose pas,le Maître du Donjon devra au préalable effectuer un petit travail de préparation et de recherche dans ce sens. L'intervention d'un Héros ou demi-dieu est plus directe que celle d'un suivant,surtout si la nature de ce qui leur est demandé correspond bien à leurs pouvoirs, sinon, le servant (ou le suivant) repartira avertir un être supérieur plus à même d'apporter une aide. Dans ce cas, il faudra retirer les réactions de l'être à nouveau contacté.

Ajustements : les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :

- pour les prêtres,druides,bardes et moines et chamans : +2 / niveau au-delà du premier ;
- pour toutes les autres classes : +1/ niveau au-delà du premier.

C- Réactions de celui qui a entendu

Dl00
01-79 : Sans réponse
80-99 : Intervention indirecte. ± ajustements
(Voir plus loin)
00 + : Intervention directe.

■ Sans réponse : l'appel est ignoré, mais si les ajustements de réactions (voir plus loin) dépassent +10, il y a alors une possibilité que l'appel soit transmis à un être supérieur, soit :

-du suivant surnaturel au servant : 20 % de chances
-du servant à son dieu : 10 % de chances.

Si l'appel a été retransmis, relancer les dés pour connaître la nouvelle réaction de l'être ainsi contacté. L'appel peut de cette manière être transmis plusieurs fois. Sinon rien d'autre ne se produit.

■ Intervention indirecte :

– Suivant surnaturel (dl00) :
01-60 : envoie une armée de type I
61-80 : envoie un objet magique pour un temps limité ;
81-00 : intervient directement ; Solo 8 HD

- Servant (dl00) :
01-60 : envoie une armée de type I
61-80 : envoie un objet magique pour un temps limité ;
81-99 : envoie une armée de type II
00 : intervient directement ; Solo 12 HD

-Dieu (dl00) :
01-40 : envoie une armée de type I
41-60 : envoie une relique pour un temps limité
61-80 : envoie une armée de type II
81-99 : envoie une armée de type III
00 : envoie un demi-dieu. Selon l'alignement du dirigeant (Voir Guide des Maitres & Servants) Solo 16 HD

Si les ajustements dépassent + 10. L'appel a des chances d'être retransmis :
- du suivant surnaturel au servant : 40 % de chances
- du servant au dieu : 20 % de chances.

S'il n 'y a pas de réaction de l'être supérieur, le suivant ou le servant réagit alors normalement en fonction du tableau ci-dessus.

■ Intervention directe : le suivant surnaturel. le servant ou le dieu interviennent directement et physiquement .

Si le chef du Panthéon avait été réclamé (dl00) :
01-10 : transmet une relique (Voir GMS) pour un temps illimité ou jusqu' 'à la mort de celui qui a appelé le dieu.
11-30 : envoie une armée de type I
31-50 : envoie une armée de type II
51-60 : envoie une armée de type III
61-70 : envoie une armée de type IV
71-90 : envoie un dieu majeur (Alignement au hasard) Solo 24 HD
91-00 : vient personnellement (Greater God) selon l'alignement du dirigeant (Voir Guide des Maitres & Servants) Solo 32 HD

Si les ajustements dépassent + 10. L'appel à des chances d'être retransmis
- du suivant surnaturel à un Héros : 80 % de chances
- du Héros à un demi-dieu : 60 % de chances
- d'un Héros ou demi-dieu à un dieu : 40 % de chances.

Si les ajustements dépassent + 20, un demi-dieu ou un dieu mineur a 20 % de chances d'aller prévenir le dieu, chef de Panthéon. Dans tous les cas, s'il n 'y a pas de réaction de l'être supérieur ainsi contacté, celui qui a été prévenu intervient alors directement.

Ajustements de réactions : les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :

- Premier appel : + 5.
- Prêtres, Druides. Bardes Chamans et moines : + 2 / niveau au-delà du premier.
-Toutes les autres classes : + 1 / niveau.

- Appels déjà pris en considération : - 5 par appel.
- Conduite du personnage :
Bonne : + 5 Moyenne : - 5 Mauvaise : - 10.
- Confrontation risquée avec un autre dieu : - 15.
- Ennemis d'alignement opposé : + 3.
- Personnage en mission religieuse : + 5.
- Appel concernant la sphère d'activité du dieu : + 3.
- Dieu non adoré personnellement : - 15.
- Différence d'alignement : - 5 / cran de différence.
- Appel ne concernant que le prêtre seul : - 3.
- Appel concernant un groupe des personnages : -
- Appel concernant le sort de : plus de 50 personnes : + 3
500 personnes : + 5 5 000 personnes : + 10 De tout un peuple : + 20.
-Dieu "Loyal" (Lawful) : + 5. -Dieu "Neutre " (NG, N , NE) :
-Dieu "Chaotique " (Chaotic) : d6, 1 = + 10 ; 2 = + 3 ; 3,4 = 0 ; 5 = - 3 ; 6 = - 10.

Note : seuls les personnages non religieux peuvent essayer d'appeler un dieu qu'ils ne vénèrent pas personnellement. Dans ce cas , ne pas appliquer les bonus ou malus de conduite.
Si une créature a été vaincue ou détruite, il sera alors nécessaire de retirer la réaction du dieu qui les contrôle :
Suivants vaincus : + 5 par suivant
Suivants détruits : + 10 par suivant
Servants vaincus : + 15 par servant
Servants détruits : + 30 par servant
Demi-dieu vaincu : + 35
Demi-dieu détruit : + 70
Les ajustements d'alignement des dieux doivent également être comptés ici (voir "Loyal, Neutre, Chaotique"). Pour les chefs du Panthéon. Tous les dieux comptent pour + 40 / + 80 pour leurs réactions, même quand ils n'ont pas été prévenus.
Il reste à savoir si le personnage a fait preuve de sagesse et avait appelé son dieu pour une bonne raison. On ne dérange pas les dieux impunément et pour quelle qu'ait été la raison d'un appel, des comptes devront être rendus ...
Conséquences à Long Terme : Invoquer un dieu n'est pas un acte anodin et peut entraîner des conséquences à long terme. Cela pourrait affecter la réputation du personnage dans le monde divin, entraîner des répercussions sur des guerres divines, ou même attirer l'attention d'entités hostiles. Voir attirer la colère du Dieu appelé Cf Aléax FF P.9

S.O.S NATURE

A. L'appel a-t-il été entendu ?
Le score de base à effectuer est 90 ou plus ("00") sur un d100. Les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :
Pour les druides rangers et chamans : + 3 / niveau au-delà du premier.
Pour les autres classes : + 1 / niveau au-delà du premier.
Appel fait avec un rituel d'invocation : +5.
Appel fait suite à un rêve, signe ou présage : +7.
Appel fait depuis un lieu sacré naturel (forêt ancienne, montagne sacrée) : +10.
Appel fait sur un lieu lié à un élément naturel spécifique (volcan pour le feu, océan pour l'eau, etc.) : +15.
Appel fait au cours d'une mission en faveur de la nature : +5.
Nombre d'appels précédents restés sans réponse : +2 / appel

B. Qui a entendu l'appel ?
Jet d100 :
01-79 : Rien ne se produit.
80-89 : Un esprit élémentaire.
90-99 : Une entité naturelle puissante.
00 : La nature elle-même (manifestation divine).

C. Réactions de celui qui a entendu
Jet d100 :
01-69 : Sans réponse.
70-89 : Intervention indirecte (voir ajustements).
90-99 : Intervention directe.
00 : Intervention majeure.

Intervention indirecte :

■ **Esprit élémentaire (d100) :**

01-40 : Envoie une créature élémentaire (01-25 Eau 26-50 Terre 51-75 feu 76-00 Air) à proximité. 8 HD

41-60 : Envoie un objet naturel magique (Relique) pour un temps limité.

61-00 : Provoque un petit phénomène naturel (pluie, vent doux, etc.).10 HD

■ **Entité naturelle puissante (d100) :**

01-30 : Envoie une armée type III d'élémentaires. 10 HD

31-60 : Envoie un artefact naturel (Relique) temps illimité.

61-00 : Provoque un phénomène naturel modéré (orage, tremblement de terre mineur). 12 HD

■ **Nature elle-même (d100) :**

01-20 : Provoque une série de phénomènes naturels mineurs. 8HD

21-40 : Envoie une force élémentaire puissante. 16 HD

41-60 : Provoque un phénomène naturel majeur (tempête, éruption volcanique). 18 HD
61-99 : Transformation massive de l'environnement (changement climatique localisé, tsunami). 24 HD
00 : Cataclysme naturel (ouragan, tremblement de terre dévastateur). 32 HD (équivalent du Modron Primus)
Voir MMII page 91 (CA-10 Dés de vie : 220pv) si la nature même devait être détruite, la zone passera dans le plan négatif (Anti-Matière) ou la mort et les forces de la nécromancie seront maîtresses où la mort elle-même est une alliée et ou le temps peut être inversé et ou on peut alors apercevoir la création de nombreux cristaux temporel. Tellement utile aux chronomanciens qui voyagent dans le temps.

Ajustements de réactions :

Les jets de dés sont modifiés de la manière suivante :
Premier appel : +10.
Druides rangers et chamans : +3 / niveau au-delà du premier.
Toutes les autres classes : +1 / niveau.
Appels déjà pris en considération : -5 par appel.
Conduite du personnage : Bonne : +5 Moyenne : -5 Mauvaise : -10
Ennemis d'alignement opposé : +3.
Personnage en mission de protection de la nature : +5.
Appel concernant la sphère d'activité naturelle : +5.
Nature non vénérée personnellement : -10.
Différence d'alignement : -5 / cran de différence.
Appel concernant un groupe de personnages : +5.
Appel concernant le sort de plus de 50 personnes : +5.
Appel concernant la survie d'une région entière : +20.

LA PLUS BELLE DES FÊTES

Vos aventuriers ont-ils été épuisés par les campagnes de pillage de terres ennemies, passant d'une bataille sanglante à une autre, traversant des champs de bataille jonchés de cadavres pour conquérir des forteresses ennemies et annihiler des armées redoutables ? Ne pensez-vous pas qu'ils aimeraient un peu de répit dans une ville fortifiée où ils pourraient rencontrer des alliés, plutôt que de combattre sans fin des hordes d'ennemis ? Non, ne leur offrez pas simplement un autre campement militaire où ils pourraient panser leurs blessures et se préparer pour la prochaine bataille. Donnez-leur plutôt la nouvelle du grand tournoi martial organisé en l'honneur du roi, où ils pourront tester leurs compétences, gagner de la renommée, et peut-être même recruter de nouveaux guerriers. Bien sûr, les tacticiens trouveront là un terrain fertile pour manœuvrer et intriguer.

Trop souvent, la vie d'un guerrier est consacrée à l'art difficile de la guerre : combattre des armées ennemies, traverser des terrains hostiles, et protéger son royaume. Les foires militaires et les tournois peuvent offrir un soulagement bienvenu à une campagne épuisante. Ces événements sont souvent d'une tradition ancienne, célébrant des victoires légendaires, des traités de paix, ou des couronnements royaux. Malgré les différences locales, la plupart de ces célébrations ont beaucoup en commun. Elles proposent généralement des stands où l'on peut acheter des armes, des armures, et d'autres équipements, ainsi qu'une variété de divertissements tels que des tournois de joute, des démonstrations de stratégie militaire, et des concours de tir à l'arc. Les marchands établissent habituellement des tentes pour vendre des biens rares ou exotiques, parfois pillés sur des champs de bataille lointains. D'autres encore peuvent apporter des monstres capturés ou des machines de guerre pour impressionner les spectateurs. Les jeux de hasard sur les résultats des duels ou des batailles simulées attirent souvent des foules, tout comme les stands proposant des boissons fortes pour fêter les victoires ou noyer les défaites.

Festivals religieux

Peut-être les festivals les plus courants dans les mondes de jeu AD&D®, les festivals religieux marquent les jours saints des croyances locales et commémorent les grands événements de l'histoire des religions. Ces festivals sont habituellement parrainés et contrôlés par des monastères ou des églises locales. Les festivals religieux sont généralement plus réservés dans leur réjouissance (à l'exception notable des croyances comme celles centrées autour d'Aphrodite, Pan et Dionysos). Des éléments tels que des marches processionnelles, des invocations publiques, et autres sont planifiés longtemps à l'avance et se produisent à des moments précis durant les célébrations pour assurer la continuité.

Pendant ces périodes, les incroyants sont les plus à risque d'être remarqués, car ils peuvent évidemment ne pas connaître les coutumes locales ou religieuses. Bien que cela ne soit pas un problème la plupart du temps, certaines croyances strictes ou zélées peuvent réagir négativement à la présence d'étrangers, conduisant au pire à une émeute spontanée et à une exécution si le groupe n'a pas fait les recherches nécessaires avant de décider d'y assister. Ces festivals sont bénéfiques pour les clercs, qui peuvent avoir l'occasion de rencontrer les anciens de leurs églises ou de participer à des rites sacrés requis, remplissant ainsi les exigences de leurs croyances. (Par exemple, à un moment de sa vie, un adepte de l'islam doit effectuer un pèlerinage à la Mecque avant de devenir complètement musulman. Remplir ce devoir confère même un titre honorifique — hajj — que le fidèle musulman doit être appelé par la suite.)

En outre, les clercs d'autres religions peuvent tenter de convertir les locaux à leurs croyances lors de telles célébrations, plaçant ces clercs en des termes plus favorables avec leurs divinités, puisque l'acquisition de nouveaux adorateurs au milieu des fidèles d'une autre divinité est une pratique dangereuse. Sauf si elle est exécutée avec une grande prudence, ces clercs courent le risque sérieux d'offenser la divinité opposée et ses serviteurs. Cela pourrait facilement entraîner des accusations de sédition ou de blasphème, ce qui n'est ni l'un ni l'autre un état de choses sain pour les contrevenants.

Une fête religieuse moins fréquente se déroule souvent lors de la dotation ou du couronnement cérémoniel d'un chef religieux. À l'exception du couronnement officiel et hautement ritualisé, ces événements sont moins orchestrés et tendent à une veine plus festive — similaire à notre festival du Mardi Gras. Ces foires religieuses permettent un mélange plus facile, donnant aux PJ plus de liberté pour interagir avec les autres participants (et plus d'opportunités de se mettre dans le pétrin). Pendant ces périodes, même la royauté fait parfois une apparition, offrant de nombreuses occasions aux PJ de recueillir des informations importantes ou d'obtenir la faveur et le soutien potentiel d'un seigneur local qui pourrait les aider dans une quête particulière. Les assassins ont de nombreuses options évidentes dans de telles circonstances (tout comme les voleurs), il est donc prudent d'encourager le bon comportement parmi les PJ (ou de prévoir un alibi infaillible).

Festivals royaux

Contrairement aux festivals religieux, les festivals royaux sont plus aléatoires dans leurs occurrences et leurs tempéraments. Tout dépend des chefs d'État locaux en ce qui concerne la fréquence, la durée, le but et le contenu de ces festivités, ce qui entraîne une variation considérable en conséquence. Les plus typiques sont les célébrations des anniversaires ou des mariages royaux, qui ont l'avantage de se répéter chaque année dans le premier cas et d'avoir un préavis considérable dans le second. Heureusement, ces festivals se prêtent à une planification anticipée, et beaucoup peuvent être assistés par des aventuriers au fil du temps.

Les festivals royaux sont des occasions joyeuses, la plupart étant marquées par certaines extravagances (abordables) offertes à la population locale sous forme de nourriture, de boisson et de divertissement. Même le roi lui-même et les membres de la famille royale peuvent souvent être aperçus se déplaçant parmi les festivités. Un nombre important de soldats et d'autres responsables de l'application de la loi sont toujours présents pour assurer la paix domestique, mais en général, ces gardiens de la paix n'interviennent que rarement dans les événements, sauf en cas de provocation par le comportement ou la conduite des contrevenants. La punition la plus typique consiste à soumettre les contrevenants à une forme d'humiliation publique.

À l'opposé du spectre se trouvent les célébrations des couronnements, des naissances et des décès royaux. Ces festivals (ou funérailles) sont difficiles à prévoir ou à planifier, en faisant des occurrences aléatoires pour les aventuriers itinérants. Chaque célébration individuelle est unique, en fonction du lieu, de la religion, etc.; de la maison régnante; ainsi, peu de généralisations peuvent être faites concernant leurs styles et durées. Bien que les couronnements et les funérailles royaux attirent des hommes puissants et influents des territoires environnants, le mode de chaque événement est très différent (et potentiellement explosif si la succession est contestée). Les PJ se trouvant dans de telles situations peuvent bien se retrouver impliqués dans des intrigues de cour et devraient toujours être méfiants envers les loyautés et alliances en perpétuel changement qui saturent de telles occasions. Les assassins peuvent même voir leurs services très demandés et peuvent être recrutés pour des tâches spécifiques par la noblesse. Les naissances dans les maisons royales offrent un contraste heureux et sont presque toujours marquées par des démonstrations élaborées de joie royale (comme la libération des prisonniers ou la rédemption des taxes en retard).

Bien que la plupart des festivités aient lieu dans les murs du château, la noblesse foncière organise souvent des festivals publics pour montrer leur appréciation de la joie de leurs seigneurs pendant les périodes prospères. Ces festivals sont ceux les plus susceptibles d'être fréquentés par l'aventurier moyen. Sauf dans les grandes villes, où des tournois de joutes ou d'autres divertissements peuvent être la norme, ces événements prennent généralement l'atmosphère des foires agricoles. Les étrangers peuvent se trouver très visibles mais néanmoins bienvenus. Les attitudes locales envers les étrangers doivent être prises en compte dans les zones hostiles, à moins d'utiliser des déguisements et des manières appropriés pour assurer l'anonymat. Cela peut échouer dans de très petits villages, où presque tout le monde se connaît. Néanmoins, bien que les foires rurales de ce type puissent sembler de peu de valeur, elles offrent d'excellentes occasions d'apprendre les potins locaux et peut-être de gagner l'oreille d'un officiel foncier. Les rôdeurs et les druides peuvent également se retrouver dans des circonstances favorables lors d'un festival royal si l'aristocrate local a des problèmes avec des bandits de grand chemin ou a reçu une mauvaise récolte. Les héros locaux et les aventuriers pourraient aussi être employés pour garder les routes par lesquelles les cadeaux des dirigeants voisins doivent passer.

FESTIVALS TRADITIONNELS

Les festivals traditionnels se déroulent régulièrement et sont certainement les célébrations les plus anciennes et les plus communes que les PJ rencontreront. Ces festivals sont généralement organisés pour commémorer une bonne récolte ou marquer un événement majeur qui a eu lieu dans la région locale. Les foires traditionnelles ont tendance à être fortement régionales et diffèrent en contenu selon le climat, la culture et l'origine raciale de la région. Bien que beaucoup se tiennent dans les grandes villes, la majorité de ces foires sont célébrées à plus petite échelle dans les villages et les bourgs. Selon le lieu, de nombreux événements intéressants peuvent être ouverts à la compétition (allant de l'escalade de poteaux enduits de graisse à l'éjection de bouse de vache), ainsi que les habituels concours de bétail, de produits agricoles, et autres.

Les villageois prennent grand plaisir à assister à ces foires, amenant toute la famille pour participer à la fête. Par conséquent, ces fêtards cherchent toujours à maintenir la célébration dans les limites du bon goût. Bien qu'un certain niveau de boisson et de réjouissance soit attendu de la part des participants, les codes de conduite locaux sont strictement respectés. Les PJ qui insistent pour se comporter

différemment peuvent se voir demander de quitter les lieux de manière forcée.

Ces foires sont le plus souvent rencontrées pendant l'automne, généralement en commençant plus tôt dans les latitudes plus élevées et plus tard dans celles plus proches de l'équateur. Les principales exceptions à cette règle sont les festivals organisés par les cultures maritimes dont les habitants vivent de la pêche ou du commerce. Ces célébrations peuvent se produire à presque n'importe quel moment de l'année et peuvent être beaucoup plus tapageuses en raison du caractère rude des participants qui arrivent après de longues périodes en mer. Contrairement aux foires de récolte des communautés agricoles, le principal problème ici n'est pas de savoir comment éviter d'offenser les locaux, mais comment éviter d'être attaqué par des pirates et autres personnages peu recommandables. De nombreux aventuriers se sont réveillés après une nuit floue de beuveries pour découvrir qu'ils étaient devenus des mousses sur un navire sans destination précise.

Ce qui suit est une liste des festivals que l'on pourrait rencontrer dans un monde de jeu AD&D typique, ainsi que leurs durées et points forts. Ces festivals ne sont présentés ici qu'à titre d'exemples de célébrations historiques typiques. Il est indéniable que la plupart des aventures AD&D continueront à se dérouler dans des lieux reculés, désolés ou autrement malsains ; c'est ainsi que cela doit être (après tout, les aventures en ville ont leurs limites). Bien qu'il soit peu probable que de telles fêtes se reproduisent souvent dans une campagne AD&D moyenne, l'ajout de ces célébrations et d'autres peut considérablement augmenter l'intérêt des PJ pour s'arrêter un moment. **Lancez 1d100**

01-15 Festival de la guérison (Réversible) Festival des mordets

Type : Religieux
Période de l'année : Variable
Durée : 1-3 jours
Explication : Ce festival est célébré d'une manière ou d'une autre par la plupart des sectes religieuses, principalement dans leurs lieux les plus sacrés. Les fidèles et leurs familles peuvent parcourir des centaines de kilomètres pour être guéris d'une malédiction ou d'une autre affliction lors de ces rassemblements. De nombreuses personnes en bonne santé y assistent également par mesure préventive, tout comme les clercs qui peuvent devoir expier des péchés passés. Cela est attendu et ne porte aucun jugement de culpabilité pour les repentants, car les prêtres sont présents pour guérir les blessures spirituelles autant que physiques. Autrement, ce type de célébration ressemble aux autres en termes de nourriture, de boisson et de divertissement, à l'exception d'un nombre inhabituellement élevé de marchands de souvenirs mêlés aux autres vendeurs.

En raison de la nature religieuse de ce festival, les visiteurs sont encouragés à ne pas offenser les fidèles. De nombreuses sectes possèdent des zélotes qui ne prennent pas à la légère toute insulte réelle ou perçue envers leurs dieux. Des présages et des visions, certains peut-être bien réels, peuvent être observés.

16-35 Foire des récoltes (Réversible) Foire des Ombres

Type : Traditionnel
Période de l'année : Mi/fin automne
Durée : 1-2 semaines
Explication : L'une des plus anciennes des fêtes communes, la Foire des Récoltes est traditionnellement célébrée pour rendre grâce pour une bonne récolte et se caractérise par la quantité et la qualité des denrées alimentaires disponibles. Divers concours ont lieu lors de cet événement, y compris le jugement du bétail, des produits agricoles, du vin et de la bière, la boxe, la lutte, et d'autres événements uniques à la région. La violence peut être rencontrée, mais elle se limite généralement à des combats à mains nues. Bien que les voleurs soient présents, ils ne sont pas une grande préoccupation pour les participants à la foire, qui comptent sur le troc pour acheter de nombreux articles. Lors de la Foire des Récoltes, des druides, des elfes et des représentants d'autres races de la région peuvent être rencontrés alors qu'ils viennent troquer des biens. Tout visiteur de ces fêtes est invité à s'abstenir d'aliéner les habitants locaux, évitant ainsi le scénario du « mob villageois en colère ».

36-45 Fête de la Guilde (Réversible) Foire aux Gobelins

Type : Traditionnel
Période de l'année : Mois chauds
Durée : Variable
Explication : Le festival de la Guilde est une autre des foires courantes dans les campagnes de jeu. Parrainé et dirigé par un conseil de maîtres de guilde locaux, ce festival est l'occasion annuelle pour chaque guilde de montrer ce qu'elle a de mieux à offrir. Une concurrence féroce entre les guildes rivales éclate parfois en accès de violence, mais dans l'ensemble, les festivités se déroulent pacifiquement. Bien que chaque guilde ait sa spécialité (les boulangers et les cordonniers ne sont pas en concurrence directe les uns avec les autres), la qualité générale est le critère des juges. Ces juges sont généralement de simples scrutateurs de bulletins ; les participants à la foire sont censés voter pour la guilde la plus compétente. En conséquence, il peut y avoir beaucoup de bourrage d'urnes et de corruption lors des Fêtes de la Guilde mal gérées, rendant les jugements finaux corrompus et donc sans valeur — mais cela ne semble déranger personne (sauf les perdants). De plus, les participants à la foire peuvent recevoir plus de pots-de-vin pour leurs votes qu'ils ne peuvent en dépenser. En conséquence, les mendiants et autres malchanceux affluent vers de tels événements dans l'espoir de profiter gratuitement pendant quelques jours.

45-55 Festival du Roi (Réversible) Bals populaire

Type : Royal
Période de l'année : Été
Durée : 3-7 jours
Explication : Fête relativement courante, le Festival du Roi est généralement célébré en été et au début de l'automne, et sa durée varie en fonction de la maison régnante locale. Cette fête est généralement caractérisée par des cérémonies flamboyantes, de fortes consommations d'alcool, et d'autres réjouissances. Les derniers jours du festival incluent généralement des tournois de joutes et sont très fréquentés par les visiteurs. Des compétitions de tir à l'arc sont également courantes, et tous les archers capables sont invités à mesurer leurs compétences contre les meilleurs archers du roi pour un prix substantiel. Les membres de la famille royale sont fréquemment vus lors de ces foires, mais ils sont toujours accompagnés d'une escorte lourdement armée.

Bien que beaucoup de ces festivals soient débridés, les visiteurs sont encouragés à faire preuve de prudence dans leurs réjouissances. Un étranger impoli pourrait très bien être le cousin du roi ; insulter une telle dignité pourrait entraîner une punition dans les piloris publics (ou pire). Les étrangers sont les bienvenus pour voir à quel point les choses sont merveilleuses sous la domination actuelle.

56-60 Festival de la Princesse des Glaces (Réverible) prince des Flammes

Type : Traditionnel
Période de l'année : Milieu de l'hiver
Durée : Variable
Explication : Populaire dans les royaumes du Nord ou dans les régions où les longs hivers froids sont courants, le Festival de la Princesse des Glaces est unique en ce qu'il se déroule toujours par temps inclément pendant les périodes de froid mordant. Bien que cet événement présente de nombreuses similitudes avec ses cousins des temps chauds (en ce qui concerne les activités), il y a un événement spécial que l'on ne voit nulle part ailleurs au sud. Outre les nombreuses compétitions de sports d'hiver, telles que la luge et la lutte sur glace, les festivités sont couronnées par le jugement de nombreuses sculptures de glace et de neige. La plupart des grandes sculptures sont réalisées par des groupes de concurrents — généralement des guildes locales ou des monastères — mais de nombreuses sculptures plus petites sont réalisées par des gens du commun. En raison des incertitudes liées à la météo, cette célébration n'a généralement pas lieu au même moment chaque année et peut se terminer rapidement si une vague de chaleur prolongée survient. Les personnes qui y assistent doivent s'habiller en conséquence.

61-70 Lammas (Réversible) Festival des Arcanes

Type : Traditionnel/religieux
Période de l'année : Automne
Durée : 1-2 jours
Explication : Lammas est essentiellement une fête druidique et, en tant que telle, elle est célébrée dans le monde entier. Bien que la plupart des cérémonies religieuses se déroulent hors de la vue du public, de nombreuses communautés rurales et villes de la nature célèbrent également Lammas. Ces festivals « non officiels » sont des événements faiblement organisés et se caractérisent généralement par des festins, des échanges de cadeaux entre amis et une consommation excessive d'alcool, rendant ces événements à la fois excitants et potentiellement

dangereux pour la santé d'un PJ. Selon le lieu, des voleurs peuvent être présents pour profiter des ivrognes et des imprudents. Les visiteurs sont invités à prendre les précautions nécessaires s'ils ont l'intention de célébrer pleinement un tel festival. En règle générale, presque tout le monde peut assister aux festivals de Lammas dans les villages, bien que l'attitude rude et turbulente des célébrants ne soit pas propice aux âmes sensibles.

71-80 Foire des Mineurs (Réversible) Festival de la plume légère

Type : Traditionnel
Période de l'année : Du printemps à l'automne
Durée : 2-3 jours
Explication : Événement principalement nain, la Foire des Mineurs se tient en plein air pendant les mois les plus chauds de l'année ou sous terre à une date fixe chaque année. En plus des concours pour la plus grosse ou la plus impressionnante pierre précieuse trouvée depuis la dernière fête, il y a aussi des compétitions de force et d'agilité. Celles-ci consistent souvent en des lancers de marteaux, des transports de pierres et des tournois de base liés à l'exploitation minière. Il y a également une « chasse au trésor » à un moment donné de la foire, qui est remportée par le premier concurrent à récupérer une pierre précieuse spécifique ou un morceau de minerai de sa cachette dans la région. Les vainqueurs fréquents peuvent se vanter de leurs capacités à « flairer la pierre ». Bien que cette foire ne soit pas nécessairement fermée aux membres des races non naines, la présence de races extérieures est tout au plus tolérée. Les combats et les vantardises sans fin marquent une Foire des Mineurs réussie, limitant ainsi considérablement l'intérêt des étrangers. Comme les nains ne se divertissent pas bien en général, cette foire est habituellement brève, ne durant jamais plus de trois jours.

81-85 Fête de Neptune (Réversible) Festival des moissons

Type : Traditionnel/religieux
Période de l'année : Printemps
Durée : 1 semaine
Explication : Populaire parmi les villes portuaires et les nations insulaires, ce festival rivalise avec la Foire des Récoltes en termes de longévité. Bien qu'orienté religieusement et impliquant généralement des rites et sacrifices en bord de mer, cette célébration est connue pour ses délices gastronomiques. La Fête de Neptune offre au visiteur l'occasion de goûter certains des fruits de mer les plus fins qui soient. En plus d'une série de compétitions entre équipages de navires, la fête se termine toujours par une course entre les navires les plus rapides du royaume. Pendant les dernières heures de cette compétition intense, les paris peuvent atteindre un paroxysme. Ceux qui prévoient d'assister à la Fête de Neptune sont avisés d'éviter les tavernes du front de mer et de se méfier des nouveaux amis (qui volent parfois leurs « amis »). Les fêtards imprudents qui boivent trop peuvent se réveiller pour découvrir qu'ils ont été enrôlés pour une tournée en mer à bord d'un navire de réputation douteuse. Le nom de ce festival, bien sûr, peut varier considérablement en fonction de la divinité que le festival honore. Les caractéristiques des marins font cependant que ces types de festivals se ressemblent beaucoup.

86-90 Jour de St. Cuthbert (Réversible) Nuit de Vecna

Type : Religieux
Période de l'année : Équinoxe de printemps
Durée : 1 jour
Explication : Ce festival largement répandu se déroule à travers le monde de Greyhawk®, partout où les fidèles sont en nombre suffisant pour justifier l'événement. Le jour de St. Cuthbert est toujours célébré du lever au coucher du soleil, et commémore les révélations de St. Cuthbert aux incroyants locaux il y a plusieurs centaines d'années. Toutes les célébrations impliquent le rituel connu sous le nom de « purification », où de jeunes garçons courent à côté de la procession des pèlerins et les frappent avec des bâtons verts lorsqu'ils approchent du temple. Plus tard, une copie de la masse de St. Cuthbert est apportée pour bénir les fidèles assemblés.

Les festivités associées incluent des banquets allant de midi jusqu'à tard dans la soirée et des feux de joie rituels allumés au coucher du soleil. On dit que quiconque est réchauffé par le feu de St. Cuthbert se voit retirer une malédiction. Les voyageurs sont avertis d'éviter d'interférer avec les cérémonies officielles, et les évangélistes d'autres confessions sont rarement tolérés (mais souvent battus).

91-95 Journées du Bûcheron

Type : Traditionnel
Période de l'année : Été à automne
Durée : 1 semaine
Explication : Les Journées du Bûcheron (parfois appelées Fête des Bûcherons) sont une célébration tumultueuse et effrénée qui met l'accent sur des compétitions physiques ardues et des jeux d'adresse et de hasard. Les paris et les beuveries sont accompagnés de sports tels que le roulage de troncs, le découpage d'arbres, et le rodéo de tonneaux. Ensemble, ces événements garantissent un bon moment pour tous. Bien que les accidents et les blessures soient monnaie courante pendant de tels concours, ils ne sont pas inattendus. En conséquence, les clercs peuvent faire des affaires constantes pendant toute la durée du festival (bien que de nombreux participants préfèrent guérir naturellement comme signe de leur force personnelle).
Malgré le difficile périple à travers la nature pour assister à ce festival, de nombreux voyageurs peuvent s'y retrouver, en particulier des rôdeurs, des guerriers et des barbares venant de contrées lointaines. Il est fortement recommandé aux visiteurs de cette fête de s'abstenir de participer aux compétitions à moins d'avoir de l'expérience dans les événements (ou à moins d'avoir un bon clerc à portée de main).

96-98 Rendez-vous des Trappeurs

Type : Traditionnel
Période de l'année : Début du printemps
Durée : Variable
Explication : Ce festival a lieu presque toujours dans les villes nordiques et les avant-postes, et se célèbre à des moments variés selon les conditions météorologiques. Après le premier dégel printanier, les trappeurs et les hommes de la frontière commencent à se rassembler dans les villes frontières pour échanger leurs récoltes d'hiver de fourrures et pour échanger des histoires les uns avec les autres. Ces célébrations sont extrêmement bruyantes, et de grandes bagarres sont susceptibles d'éclater dans n'importe quelle auberge ou taverne, représentant un danger considérable pour les passants qui pourraient être frappés par des corps volants.

Les guerriers et les rôdeurs apprécieront certainement la nature effrénée du Rendez-vous des Trappeurs, tout comme ceux d'une disposition chaotique. D'autres peuvent trouver la célébration un peu éprouvante, à l'exception notable des nains qui y assistent souvent pour s'amuser.

99-00 Jeux Royaux

Type : Royal
Période de l'année : Début de l'automne
Durée : 5-7 jours
Explication : Le festival connu sous le nom de Jeux Royaux se déroule toujours dans un royaume stable, habituellement dans la capitale elle-même. Pendant les jeux, les meilleurs chevaliers et athlètes de plusieurs royaumes s'affrontent dans des compétitions de compétence, de force, d'agilité et d'endurance pour le plus grand plaisir de milliers de spectateurs. Bien que cet événement soit principalement constitué des compétitions susmentionnées, de nombreuses formes de divertissement et d'amusement peuvent être trouvées, et les rues sont remplies de fêtards jour et nuit. En raison de l'activité exceptionnellement intense de la part de la garde de la ville, la plupart des festivals de ce type sont assez sûrs pour tous les participants. En fait, certains royaumes exigent la remise de toutes les armes lourdes comme condition d'entrée dans la ville où se déroulent les jeux. Bien sûr, avec tant de chevaliers cherchant à prouver leur valeur, les malfaiteurs évitent généralement de s'approcher de ces foires (sauf s'ils sont extrêmement puissants et courageux — une combinaison mortelle).

Bien que les visiteurs des Jeux Royaux participent rarement aux compétitions elles-mêmes, les festivités adjacentes offrent une grande quantité de divertissements et d'activités pour les participants à la foire. Les prix des denrées de base et des logements sont toujours astronomiques pendant les jeux, et les visiteurs sont encouragés à planifier en conséquence, en faisant des réservations longtemps à l'avance.

Sommaire

NIVEAUX DU ROYAUME P. 5
CARACTERISTIQUES P. 6
LES QUATRE ÉLEMENTS DU ROYAUME P. 10
JETS DE PROTECTION P. 11
COMPETENCES DE VOLEUR P. 12
ALIGNEMENT P. 13
CLASSE D'ARMURE P. 14
POINTS DE VIE P. 14
LES ARMEES P. 15
LA LOYAUTE P. 15
LE MORAL P. 17
LES SOLOS P. 18
LES LEADERS AU COMBAT P. 18
DIPLOMATIE P. 18
LA DOUANE P. 18
LES ECLAIREURS P. 19
GUERRE DE SIEGE SIMPLIFIEE P. 19
LES RENFORTS P. 20
FUITE & CONTRE-ATTAQUE P. 20
EXPLORATION CULTURELLE P. 20
US & COUTUMES P. 21
LES RAISONS D'ESPIONNER P. 22
RESULTATS DE L'ESPIONNAGE P. 22
PROGRESSION SORCIERS – NECROMANCIENS P. 26
PROGRESSION CLERCS - DRUIDES - CHAMANS P. 26
PROGRESSION MAGICIENS - ILLUSIONNISTE P. 27
PROGRESSION DEVINS – CHRONOMANCIENS P. 27
BONUS / MALUS POUR LES CARACTERISTIQUES DES ROYAUMES P. 28
TYPES D'ARMEES P. 29

DÉPLACEMENT DES ARMÉES P. 35
ARMÉE DE GARNISON P. 35
DISSOUDRE L'ARMÉE P. 35
RÉCUPÉRER VOTRE ARMÉE P. 35
ARMEE EN GUERRE P. 35
ARMÉE DE SIEGE P. 35
ARMÉE DE RECRUES P. 35
ENTRAÎNER L'ARMÉE P. 36
RÉTABLIR LES CONDITIONS DE VIE DE L'ARMÉE P. 36
BLOC DE STATISTIQUES DE L'ARMÉE P. 36
NOM DE L'ARMÉE ARMÉE (NIVEAU) TYPE I-IV P. 36
ARMÉES DE BASE PAR NIVEAU P. 36
AMÉLIOREZ VOS ARMÉES P. 36
POINTS DE VIE DE L'ARMÉE P. 36
ÉQUIPEMENT DE L'ARMÉE P. 36
RECRUTER UNE ARMÉE P. 36
REGLES SPECIALES MERCENAIRES P. 37
SYSTÈME DE RANÇON POUR LES ARMÉES CAPTURÉES P. 37
LA VICTOIRE P. 37
RECONSTRUCTION DU BASTION P.37
TACTIQUES DES ARMÉES (POINTS D'ÉGO A DEPENSER / NIVEAU) P. 37
TABLEAU DE TACTIQUES SPECIALES DES ARMEES P. 39
TABLEAU DE L'EXPERIENCE DES ARMEES P. 39
TABLEAU DE L'EQUIPEMENT / ARMURE DES ARMEES P. 39
LES SORTS DU PERSONNAGE P. 41
LES SORTS DE ROYAUME P. 41
AVERTISSEMENT ET EXPLICATION P. 41

TABLEAU DES SORTS CLERC P. 43
TABLEAU DES SORTS DRUIDES CHAMANS P. 44
TABLEAU DES SORTS MAGICIENS P. 45
TABLEAU DES SORTS ILLUSIONNISTES P. 46
TABLEAU DES SORTS SORCIER – NÉCROMANTS P. 47
TABLEAU DES SORTS DEVINS – CHRONOMANCIENS P. 48

LES SORTS DE CLERC NIVEAU 4 P. 49
LES SORTS DE CLERC NIVEAU 5 P. 51
LES SORTS DE CLERC NIVEAU 6 P. 53
LES SORTS DE CLERC NIVEAU 7 P. 55
LES SORTS DE CLERC NIVEAU 8 P. 57
LES SORTS DE CLERC NIVEAU 9 P. 59

LES SORTS DE DRUIDE NIVEAU 4 P. 62
LES SORTS DE DRUIDE NIVEAU 5 P. 63
LES SORTS DE DRUIDE NIVEAU 6 P. 65
LES SORTS DE DRUIDE NIVEAU 7 P. 69
LES SORTS DE DRUIDE NIVEAU 8 P. 69
LES SORTS DE DRUIDE NIVEAU 9 P. 71

LES SORTS DE MAGICIEN NIVEAU 4 P. 72
LES SORTS DE MAGICIEN NIVEAU 5 P. 73
LES SORTS DE MAGICIEN NIVEAU 6 P. 77
LES SORTS DE MAGICIEN NIVEAU 7 P. 80
LES SORTS DE MAGICIEN NIVEAU 8 P. 84
LES SORTS DE MAGICIEN NIVEAU 9 P. 86

LES SORTS D'ILLUSIONNISTE NIVEAU 4 P. 89
LES SORTS D'ILLUSIONNISTE NIVEAU 5 P. 90
LES SORTS D'ILLUSIONNISTE NIVEAU 6 P. 91
LES SORTS D'ILLUSIONNISTE NIVEAU 7 P. 92
LES SORTS D'ILLUSIONNISTE NIVEAU 8 P. 93
LES SORTS D'ILLUSIONNISTE NIVEAU 9 P. 95

LES SORTS DE SORCIER NIVEAU 4 P. 95
LES SORTS DE SORCIER NIVEAU 5 P. 97
LES SORTS DE SORCIER NIVEAU 6 P. 99
LES SORTS DE SORCIER NIVEAU 7 P. 102
LES SORTS DE SORCIER NIVEAU 8 P. 105
LES SORTS DE SORCIER NIVEAU 9 P. 109

LES SORTS DE DEVIN NIVEAU 4 P. 111
LES SORTS DE DEVIN NIVEAU 5 P. 113
LES SORTS DE DEVIN NIVEAU 6 P. 114
LES SORTS DE DEVIN NIVEAU 7 P. 116
LES SORTS DE DEVIN NIVEAU 8 P. 118
LES SORTS DE DEVIN NIVEAU 9 P. 120

OU PLACER SON CHATEAU ? P. 126

LES 8 GRANDES ÉCOLES DE MAGIES P. 129
ABJURATION (PROTEGER, SECURISER, BLOQUER, BANNIR, LIBERER) P. 129
DIVINATION (DECOUVRIR, RECHERCHER, RETROUVER, CONNAITRE) P. 129
ENCHANTEMENT (CHARMER, ENVOUTER, DESENCHANTER) P. 130
ÉVOCATION - INVOCATION (ELEMENTAIRE) P. 131
ILLUSION (MENSONGE, TROMPERIE, DISSIMULATION) P. 133
CONJURATION - CONVOCATION (CREER, APPELER, ANNIHILER, CONVOQUER) P. 134
NECROMANCIE (DETRUIRE, TRAHIR, ABSORBER, REGENERER, CORROMPRE, MAUDIRE) P. 135
ALTERATION -TRANSMUTATION (MODIFIER, TRANSFORMER, TELEPORTER, METAMORPHOSER) P. 136

S.O.S PANTHEON P. 139
S.O.S NATURE P. 142
LA PLUS BELLE DES FÊTES P.144-146
HEXAGONES ÉLÉMENTAIRES P.147-150

TERRAIN EAU (3-18)

3-4 SOUS-TYPES DE TERRAIN III : EAUX DOUCES FROIDES ET RIVAGES

EAUX DOUCES FROIDES ET RIVAGES

5 SOUS-TYPES DE TERRAIN VII : EAUX SALÉES FROIDES ET RIVAGES

EAUX SALÉES FROIDES ET RIVAGES

6 SOUS-TYPES DE TERRAIN VIII : MARÉCAGES FROIDS

MARÉCAGES FROIDS

7-10 SOUS-TYPES DE TERRAIN XII : EAUX DOUCES TEMPÉRÉES ET RIVAGES

EAUX DOUCES TEMPÉRÉES ET RIVAGES

11-14 SOUS-TYPES DE TERRAIN XVI : EAUX SALÉES TEMPÉRÉES ET RIVAGES

EAUX SALÉES TEMPÉRÉES ET RIVAGES

15 SOUS-TYPES DE TERRAIN XVII : MARÉCAGES TEMPÉRÉS

MARÉCAGES TEMPÉRÉS

16 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXI : EAUX DOUCES TROPICALES ET RIVAGES

EAUX DOUCES TROPICALES ET RIVAGES

17 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXV : EAUX SALÉES TROPICALES ET RIVAGES

EAUX SALÉES TROPICALES ET RIVAGES

18 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVI : MARÉCAGES CHAUDS OU TROPICAUX

MARÉCAGES CHAUDS OU TROPICAUX

TERRAIN FEU (3-18)

3-11 SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XIX : PROFONDES CAVERNES CHAUDES

PROFONDES CAVERNES CHAUDES

12-14 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVII : FRICHES JUNGLE TROPICALES

FRICHES JUNGLE TROPICALES

11-15 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXIV : PLAINES TROPICALES

PLAINES TROPICALES

16 SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XX : FORÊTS TROPICALES

FORÊTS TROPICALES

17 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXII : COLLINES TROPICALES

COLLINES TROPICALES

18 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXIII : MONTAGNES CHAUDES TROPICALES

MONTAGNES TROPICALES

TERRAIN TERRE (3-18)

3 SOUS-TYPES DE TERRAIN IX : TERRES DÉSOLÉES FROIDES

TERRES DÉSOLÉES FROIDES

4 SOUS-TYPES DE TERRAIN II : FORÊTS FROIDES

FORÊTS FROIDES

5-6 SOUS-TYPES DE TERRAIN VI : PLAINES FROIDES

PLAINES FROIDES

7-10 SOUS-TYPES DE TERRAIN XI : FORÊTS TEMPÉRÉES

FORÊTS TEMPÉRÉES

11-12 SOUS-TYPES DE TERRAIN XIII : COLLINES TEMPÉRÉES

13-17 SOUS-TYPES DE TERRAIN XV : PLAINES TEMPÉRÉES

18 SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XVIII : TERRES INCULTES TEMPÉRÉES

TERRAIN AIR (3-18)

3-4 SOUS-TYPES DE TERRAIN I : DÉPRESSIONS FROIDES

5-7 SOUS-TYPES DE TERRAIN IV : COLLINES FROIDES

8-13 SOUS-TYPES DE TERRAIN V : MONTAGNES FROIDES

14 SOUS-TYPES DE TERRAIN X : DÉPRESSIONS TEMPÉRÉES

15-18 SOUS-TYPES DE TERRAIN XIV : MONTAGNES TEMPÉRÉES

LOGOS DIVERS

BASTION

CONTRÉE PERDUE

CONTRÉE MYSTÉRIEUSE

CONTRÉE CACHÉE

MURAILLE

GRANDE VILLE

VILLE

VILLAGE

GRAND TEMPLE

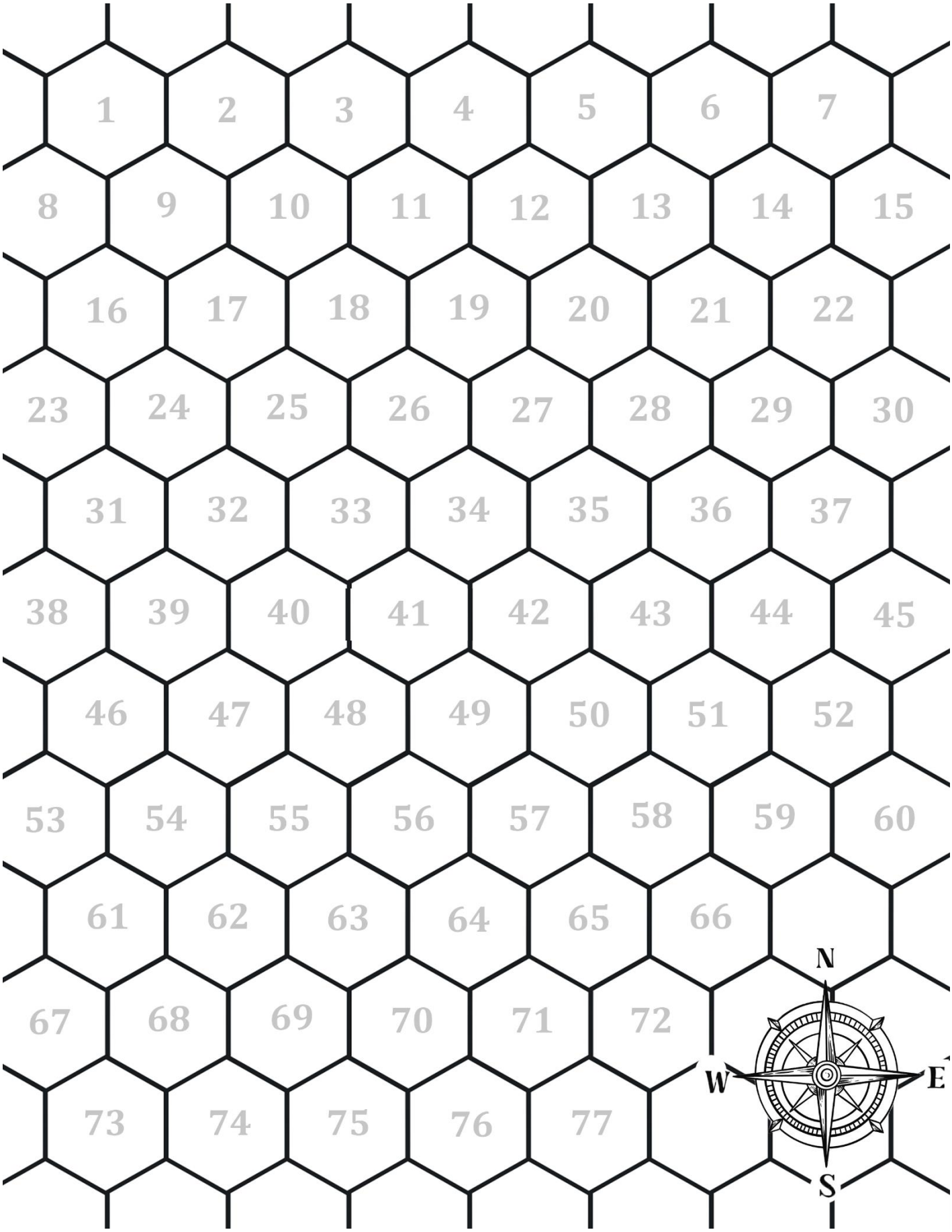
PETIT TEMPLE

PORT

RUINES

TOUR

CITÉ VOLANTE


1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66
67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77
N
W
E
S

Règles Avancées Officielles de

Donjons & Dragons®

Manuel du Joueur II

En tant que joueur, ce manuel vous permettra de déterminer les caractéristiques de votre royaume afin de rendre l'aventure rapide, amusante et passionante. Vous y découvriez comment les royaumes progressent en niveau et les meilleures méthodes de combat, tout se trouve à l'intérieur de ce livre très facile a consulter.

AD&D ET RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS
ET PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
SONT DES MARQUES DÉPOSÉES APPARTENANT À TSR INC.